邮发代号：52-190 每月5日、20日发行

使命召唤7 黑色行动
2010年11月9日发布

电脑乐园 游戏攻略

Personal Computer Game Guide



专题企划
游戏世博会十大国家馆
游戏，让生活更激情

本期热门
星际争霸2
独家剧透 游边戏外
单人战役 极速体验
第二单元详解

动漫生活铺
这本漫画没有字
无文字漫画大推荐

卡牌桌游
三国杀的人物设计
穿越时空的面容

Tom Clancy's SPLINTER CELL CONVICTION

强打攻略特区
在光与影的狭缝中寻找真相
细胞分裂 断罪
完美潜入
难点图解

极速体验
是爷们，别用枪 不杀生 十大基本绝招

零售价10元
双周刊 vol.139 2010 08
ISSN 1008-2352
11>
9 771008 235008


《大明龙权》新手包CD-KEY：JDMYXGL 在官网兑换中心激活后即可领取价值288元Q币礼包
大明龙权
DM.QQ.COM
巅峰公测 火爆开启
明朝武侠 轻松升级 公平免费 火爆人气 海量礼品
2010腾讯2D巨献 最华丽PK网游
腾讯游戏
GAME QQ COM
腾讯科技（深圳）有限公司 客服电话：0755-83765566 4008812345 腾讯网址：http://www.qq.com
Tencent Technology(Shenzhen)Limited 腾讯版权所有，保留所有权利 Copyright © 2009 TENCENT Inc All Rights Reserved
http://dm.qq.com


经典漫画改编
Unreal 引擎巨作
2010
备受期待网游
17173.com
17173推荐网游
1988元代金券
同期发放中
请与当地网吧咨询领取
中华英雄
火爆公测中
《中华英雄》形象代言人
影视巨星 郑伊健
zhyx.changyou.com
2万人同服
3D动态战斗
24小时活动
搜狐 SOHU.com
畅游 ChangYou.com
Copyright © 2010 ChangYou.com Limited. All rights reserved. 搜狐畅游 版权所有
Sogou搜狗
中华英雄
搜狗搜索

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 游戏新闻
004 游戏新闻

PCGG 电攻榜
008 迎世博主题之 城市让游戏更美好！

PCGG 新作快报
010 使命召唤7：黑色行动
014 狂怒
016 圆桌的学徒
017 钢铁雄心3：永远忠诚
018 丧尸围城2
019 火箭骑士

PCGG 极速体验
020 《星际争霸2：自由之翼》单人战役第二单元详解
024 《海岛大亨3》生存法则
028 是爷们，别用枪 "不杀生"十大基本绝招

PCGG 强打攻略特区
030 在光与影的狭缝中寻找真相 《细胞分裂：断罪》完美潜入难点图解

PCGG 专题企划
036 游戏，让生活更激情 2010年电攻游戏世博会十大国家馆

PCGG 游边戏外
054 《星际争霸2》独家剧透——破碎的档案

PCGG 卡牌桌游
060 漫谈《三国杀》的人物设计（魏国篇）（上）
062 群雄割据英雄梦 一夫当关敌万军 ——《三国智》战术课堂②
064 "敢"在原创桌游领域"博"出一片天地的"勇者"

PCGG "新"电感应
066 计算器也能玩三国杀？

PCGG 热门话题
068 第八届 ChinaJoy 展会即将拉开帷幕

PCGG 互动频道
044 电攻宝盒
067 一招先
070 动漫生活铺
072 后勤组
076 玩家交流

完美月历

2010 电攻新作上市表（六月上）



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：腾耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊　王鹤鸣
文字编辑：李波　沈玉莹
　　　　　何耀文　孟鑫
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪　虞慧杰　印珺　欧阳瑛
　　　　　施凯莲
杂志发行：金艳　沈珀　张培
广告发行：刘莺
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64855468
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号
　　　　　14幢5楼
邮　　编：200233

声　明

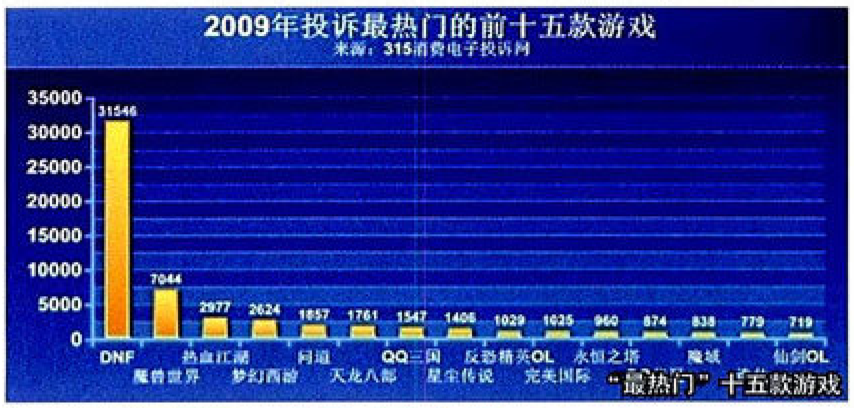
凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

时事区

2009年度网络游戏投诉统计分析榜

2009年，中国电子商会官方投诉网站315消费电子投诉网共接到83646宗网络游戏的投诉，其中有效投诉为80640宗。网络游戏的投诉在2008年经历过大起大落之后，2009年开始趋向持续平稳增长，波动性不大而投诉总量大增，除了2月和5月，其它各月投诉量均超过了6000宗，12月份达到最高峰9330宗。2009全年315消费电子投诉网共接到网络游戏的有效投诉80640宗，相较2008年增长82.33%，在经过08年的快速增长后，相对整个消费电子行业109.64%的增长率略有所降低，但仍居各行业的首位。



“最热门”十五款游戏



网游投诉分布比率图

肥龙：一般来说游戏投诉都是隔靴搔痒，解决不了实际问题。在解释权全部归厂商所有的今天，你想通过投诉来解决点什么那是不可以地，你只有上论坛发牢骚，但是也要被屏蔽掉敏感词、敏感词、敏感词。这个表格不能说明我们解决了8万个网游投诉的问题，只能说明315网站具有一部分统计数字的功能而已。因为大家都知道，这8万多个问题提到的服务器漏洞、封号、资料遗失、乱收费、网络赌博、乱改数据……到现在依然很平常的存在着。

另外从数据中我们也看到，投诉最多的游戏反而是最受欢迎的游戏，投诉数量跟游戏热度成正比。所以说这个表格也有点煽情的意思。就像我们批评领导工作太努力，一点也不注意身体……的效果一样。

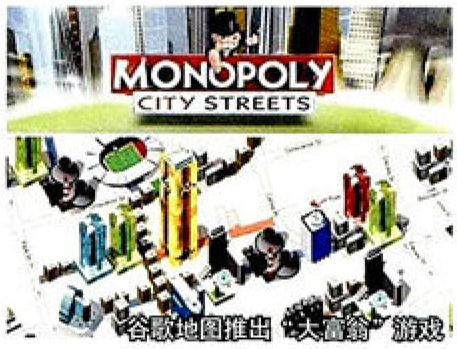
Google招聘游戏高管进军游戏业

美国科技博客Techcrunch周二报道称，谷歌最新的一则招聘信息显示，该公司正在招募一名游戏业务产品经理。此举或暗示着谷歌将会重新进入游戏市场。

谷歌对游戏市场一直采取敬而远之的策略。该公司在2007年7月曾推出Lively虚拟世界服务，意在同虚拟世界游戏《第二人生》（Second Life）争抢市场。但是在推出仅仅4个月之后，谷歌决定关闭Lively，原因是当时经常登录该服务的用户量仅为1万名左右，远低于谷歌此前的预期。


任天堂整合Google搜索的游戏And Kensaku

谷歌最新的招聘信息表明，该公司正在招募一名高管，来制定公司的游戏商业化产品战略，并协助“公司打造和管理一支跨功能团队。”无论是通过自主开发还是并购，目前已有诸多的迹象表明，谷歌将会进军游戏产业。谷歌上月将索尼电脑娱乐美国公司的马克·德鲁拉（Mark DeLoura）招至麾下，出任公司的“游戏宣讲师”（Game Evangelist）。谷歌此举旨在加强和游戏行业的联系和沟通。此外，谷歌最近还收购了以色列游戏开发公司LabPixies。



谷歌地图推出“大富翁”游戏


狗哥现在脾气可大了，连微软都敢打

肥龙：狗哥我一直很喜欢，平均每天要点它几十次。但是自从它被一包子打走之后，就有点肉包子打狗一去不回的意思了。狗哥的离去给我的生活造成很多不便，因为它所提供的搜索功能是别人所无法替代的。

“狗哥”这件事影响挺大的，我不能讨论，不允许讨论。不过如果它要进军游戏产业的话，就不得不再重新审视一下中国市场。众所周知，中国的游戏产值已经超越了某些非洲国家的GDP。狗哥脾气再倔，为了钱他还是会回来的。就像狗改不了吃屎一样，赚钱是它的天性。

所以如果某一天早上醒来听说狗哥回来了，我一点也不会吃惊。

阿迪达斯欲推增强现实游戏 鞋子变控制器

每当有一些新的技术出现时，总会有一些公司尝试将自己的产品融入新技术以吸引那些时尚人士的目光。阿迪达斯现在也准备利用增强现实（Augmented Reality，简称AR）技术对自己的运动鞋产品进行创新。

阿迪达斯使用增强现实技术创建了一个三维的虚拟世界，用户购买的阿迪达斯鞋子中嵌入有集成电路板，只要用户登录阿迪

"寨"的游戏新闻来源

达斯网站，通过验证后就能看到这个建立在真实世界基础上的虚拟世界。用户可以使用鞋子控制角度或者移动镜头进行浏览，并且能和朋友一块进行游戏。

阿迪达斯表示现在正在和游戏开发商XForm合作开发虚拟社区游戏，未来几个月将推出包括《街头滑板》、《音乐城市》、《星球大战》三款游戏，而运动鞋就是这些游戏的控制器。带有增强现实功能的鞋子预计在明年2月份推出，价格在65美元至95美元之间。



哥们，一起来玩鞋子吧！

梦想照进现实！脑电波游戏控制头盔面世

虚拟现实游戏头盔Trimersion，这款头盔将是目前市场上第一款针对家用游戏提供360度头部跟踪的跨平台产品。该产品的型号为BDM-230K。它通过双眼视频子系统为玩家提供达到QVGA画质（320X240解析度）的图像。这等同于在玩家面前7英尺处一台35英寸显示器的效果。

"头部跟踪"技术将允许玩家可以根据自己在虚拟环境中的视点和位置来控制游戏。玩家在使用该产品的时候需要使用鼠标等外部输入设备控制游戏。另外，Kopin还会同时发售一款手枪形状的输入设备以配合这款产品。据了解，这款头盔将可以支持Xbox、PC和PS2在内的多种游戏平台。

虚拟现实游戏头盔的使用方法：

虚拟现实游戏头盔并不能单独使用，或者单独使用会影响起使用效果，必须配合以下设备才能保证他的使用效果。

1. 配合3D虚拟现实真实场景

2. 配合大屏幕立体现实屏幕

3. 和数据反馈手套配合使用

4. 3D立体眼镜也是使用起来的黄金搭档



脑电波游戏控制头盔

GameHouse：五年内所有视频游戏都将社交化

国外媒体报道，没等在美国旧金山市召开的社交游戏峰会开幕，RealNetworks旗下负责休闲游戏开发的GameHouse部门就迫不及待地宣布，该部门推出了一款基于Facebook应用程序的Fusion社交游戏平台。在GameHouse部门发布消息后不久，RealNetworks游戏部门负责产品管理的副总裁克莱格.罗宾逊就造访了美国科技博客网站GigaOM的办公室，探讨起RealNetworks对未来游戏发展的看法。

以下是罗宾逊谈话的要点：

1. 五年内，社交游戏和非社交游戏不会再有明显的区别，所有游戏都将以社交化的形式出现；

2. 网络游戏的社交性是内在的；

3. 随着收集的玩游戏数据越来越多，社交游戏的演变将突破现有的计分和挑战模式，朝着越来越同步或者是异步两个方向发展。

RealNetworks表示，Fusion游戏平台可以帮助游戏开发者增添社交功能，例如记录分数、创建比赛和颁发虚拟奖品。而Facebook应用程序则更像是流行社交网络中的一个门户，其中包含了逾1,000种游戏。

肥龙：上期我就在龙门客栈里分析过游戏的未来。没想到这么快戏言就将成真，随着网络和游戏技术的发展，越来越多的社交功能将整合一体。有一天我们将在游戏里交税、缴水电煤，居委会大妈也不再上门了，将直接在游戏里点名。现实生活将逐渐跟网络和游戏结合，并且越来越多地融入每个人的生活。

新浪首届游戏职场女性达人评选活动



忙碌人群中，她们是一道清新亮丽的风景；网络世界里，她们是一阵温暖如春的清香。

世人皆晓游戏，皆爱佳人，却不知每一款游戏背后，都蕴含着许许多多游戏圈佳丽们无私的风险和辛勤的汗水。

虚幻世界真实自我，首届"新浪游戏 Lady Show"游戏职场女性达人评选活动现已隆重开启。活动仅开始10余天，参加公司便超过150家，包括盛大游戏、巨人网络、完美时空等多家上市公司及乐奇旺等港澳台游戏公司；评选页面吸引了300余万人的点击；有效投票次数超过40万人次……

从现在起，生活不再只有朝九晚五、辐射、加班和无尽的应酬……所有的梦想都能成为现实。

一直隐匿在游戏背后的花朵们即将绽放在众人面前，让我们拨散重重迷雾，将其芳华看尽。

"新浪游戏 Lady Show"

官方活动网址：http://games.sina.com.cn/ladyshow/

新浪游戏频道网址：http://games.sina.com.cn/

游戏区

《最终幻想14》在日本被指战斗过于单调

日本SquareEnix公司旗下的网络游戏《最终幻想14》因战斗过于单调，受到了不少日本玩家们的指责。玩家们纷纷表示，战斗不仅没紧张感，角色的动作也不大，给人感觉太单调。


最终幻想14


画面不错，游戏性很渣

肥龙：根据玩家评论，现在游戏的风格就是在《最终幻想14》的画面中进行和《最终幻想11》一样的战斗，说白了就是这游戏目前拥有法拉利的外表和拖拉机的引擎。

“虽然期待的是与华丽的游戏画面相符合的激烈战斗，但现在的感觉就像是在华丽的画面之下玩石头剪刀布”。日本玩家虽然表示情绪很稳定，但是仍然到论坛上发帖表达自己的不满。鉴于他们本来就没玩过什么网游，有这种镇定我还是比较理解的。如果放在国内，那可不得了了，非有玩家到开发商门前剖腹不可——看看我们的民族游戏《仙剑4》的下场就知道了。

个人认为，日本的美工加上中国的策划，那么这款游戏可做成超越魔兽的游戏——中方我强烈推荐史大爷，让日本人也开开眼，见识下什么叫做脑白金风暴！史大爷威名远播文成武德千秋万代一统江湖！

暴雪让步：我们不流血了！

5月11日，暴雪娱乐公司表示，对已被定为18禁的《星际争霸2》进行相应修改，重新向韩国游戏分级委员会申请分级。据悉，此次暴雪为了申请12禁，对《星际争霸2》进行了大幅修改。

此次暴雪修改的部分如下：

1. 把六个出现鲜血的人族单位的鲜血颜色修改成黑色，并减少鲜血的量。

2. 删除六个产生身体损毁的（爆炸、断裂、燃烧等）人族单位的相关效果。

3. 把虫族的单位及建筑物被破坏时出现的红色血变成黑色。

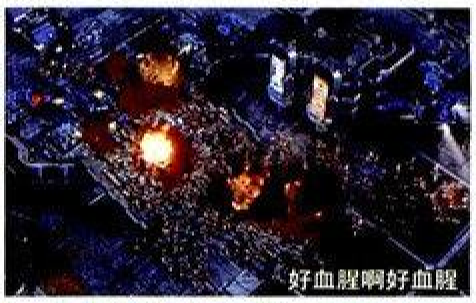
4. 删除单人战役视频中出现的血。

5. 删除LOADING画面的吸烟场面。

6. 删除被指出的骂人的语句。

对于此次修改，暴雪表示，这是为了让韩国国内的更多玩家和全世界玩家一道体验《星际争霸2》而做出的决定。

对此，韩国玩家纷纷表示无法接受。而且，大部分玩家希望能发售18禁版。同时还表示，若只发售12禁版，那就不会购买或者想办法从海外购买。而对于此次暴雪的做法，有玩家认为暴雪可能是怕18禁会对电子竞技造成不良影响。


好血腥啊好血腥


好暴力！看了我就想去犯罪！

肥龙：这次，我是挺韩国玩家的。据说星际二在中国发行的条件还要苛刻，不禁红血变黑，很多场景都要被换掉。据说如果按照官方的修改意见的话，那么最终大陆版的星际二跟星际一会真假难辨！

你把星际二唯一跟星际一有区别的几点都给删掉了，那还发售个圈圈啊？暴雪设计师估计也抱怨了，你把我这几年唯一做的事情都给删除了，那还忙活个叉叉啊？

连暴雪发言人都没有底气，他没说要在中国内地发行，他只说希望会在中国内地发行，“希望”的意思就是，基本没戏了。

当然我是个悲观主义者，你们还是可以抱着“一丝”希望的，看看CWOW就知道了——据说明天WLK就要开放了。

《使命召唤7》加入4人合作模式 对抗前苏联作战

据外媒报道，Treyarch公司的《使命召唤：黑色行动》将确定加入4人合作模式。玩家合作的游戏模式中，主线剧情将提供2个或者以上角色相匹配的“多个隐蔽的国际冲突”。

《使命召唤：黑色行动》将会在11月9日同时登陆PC，360和PS3。此前，由Treyarch制作的《使命召唤3》和《使命召唤：世界战争》都推出了全平台版本，而Activision也已经确认，这次Treyarch依然延续了这个“好习惯”，Wii版的《使命召唤：黑色行动》也将在今年上市。


使命召唤：黑色行动

肥龙：我总是感觉这样频繁地推出续作是对游戏质量的不负责，虽然使命召唤系列的品质一向是不错，但是如果能

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

稍微多花点时间、再用心一点的话，是不是能更出色一点呢？使命召唤每次公布新作都让人感觉是吃着碗里的，看着锅里的——喉咙里还噎着一块，你也太猴急了点儿！

《波斯王子5：遗忘之沙》最新预告片：杂技般的技巧

育碧大作《波斯王子5：遗忘之沙》又放出预告片，片中为我们展示了王子特殊能力下的杂技般的运动技巧。如利用水元素的特殊功能可以在固化后的水柱、水面上进行相当灵活的运动，以及还有其他元素能力下的运动技巧。游戏预计在6月11号登陆PC。


波斯王子5：遗忘之沙

肥龙：上期我们编辑部做过一次专题，你希望拥有王子的哪些技能，你拥有了这些技能后准备做什么。我的选择是：随便给我几个技能，拥有之后我仍然没事儿一般低调地活着——瞧瞧，咱这选择多大气！不像某些人不是去抢银行就是去抢媳妇，有本事你去扶老太太过马路啊？小心老太反手一撩抓住你的脉门就赖你个撞倒老太罪，准备好医药费吧你！

厂商区

《成吉思汗2》7月来袭

麒麟游戏凭借首款自主研发产品《成吉思汗》打造国战PK网游，俘获众多玩家青睐，取得“年度最受欢迎网游”的骄人成绩后，宣布将于2010年7月正式推出续作《成吉思汗2》。据介绍，《成吉思汗2》是和《成吉思汗》同期立项的网游力作，由麒麟游戏CEO尚进领军旗下精英制作团队研发。



成吉思汗

《剑网3》在沪参展，金山网游总裁吴裔敏致辞

近日，金山网游携产品《剑侠情缘网络版叁》（以下简称《剑网3》）受邀参与英伟达公司举办的2010年度“游戏群英会”。金山网游总裁吴裔敏出席、发表讲话，并与英伟达公司高层会面。吴裔敏在致辞中表示：金山网游拥有自己强大的研发团队和研发力量，一直致力于给玩家带来精美的游戏产品。


金山网游总裁吴裔敏致辞

《天龙八部2》举办视频大赛为新版预热

近期，搜狐畅游为旗下自主研发的武侠网游《天龙八部2》举办的“天龙新视听”玩家视频创作大赛火暴开启，面向广大玩家征集创意电影大片。本次大赛设立了剧情、竞技和主题曲MV三大类奖项，官方将在每一类别中评定三部最优秀作品，发放千元现金或元宝（二者择一）奖励。

报名地址http://activity.changyou.com/videoContest/index.jsp

据悉，举办这次视频大赛意在为《天龙八部2》即将登场的新版本预热，新版本内容尚未完全确定，研发团队正在加紧研发，争取尽快开启公开测试。





《中华英雄》宣布5月20日盛世公测

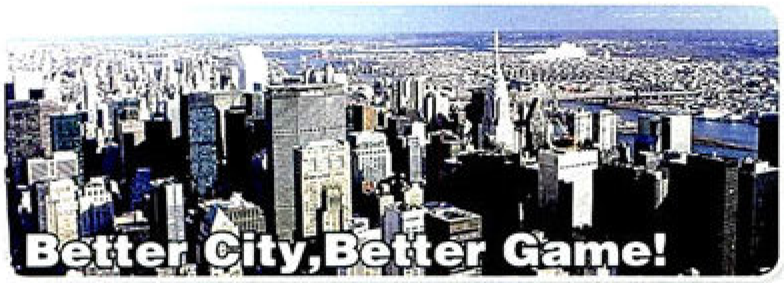
日前搜狐畅游宣布，其在2010年倾力推出的全3D次世代武侠网游《中华英雄》将在5月20日盛世公测！届时所有玩家都能免费注册，第一时间进驻到这款由漫画家马荣成、黄玉郎联手打造的漫画原著《中华英雄》改编的网游大作。公测版《中华英雄》将进一步强化玩家在PVP、PVE两大板块的尊享体验，7大战场、36组副本、49个活动全面开放。





迎世博主题之 城市让游戏更美好！





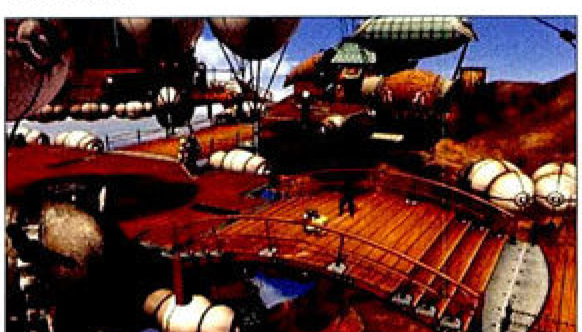
从过完五一假期后，小编们所在的上海就开始被浓烈的世博气氛给包围了。无论是从熙熙攘攘的参观人群，到热闹非凡的展馆现场，再到神采奕奕的市民群众，全民世博的影子无处不在。甚至是在编辑部里，每天谈论得最多的也是世博会的话题。这样的结果导致本期杂志也差点成为了一本世博游戏专刊咯，呵呵。我们先为大家送上一道开胃菜，历数几年来与城市有关的游戏，在接下来的专题企划里，大家还能领略游戏世博会的全景。

落银城

英文名称	Silverfall
游戏类型	角色扮演
发布平台	PC独占
官方网站	www.silverfall-game.com
上市时间	2007年5月27日



落银城曾经是小编们非常喜欢的游戏，被誉为暗黑系列的替代品之一。游戏由著名的MONTE CRISTO公司所开发，是一款反应欧洲中古神话的动作角色扮演游戏。游戏的方式和操作方法都相当简单，而且有相当多的人性化设计，玩家只要享受解谜和史诗般的故事剧情，并且痛快的杀敌就好，虽然如此，游戏在许多细节的部分设计的非常棒，让游戏的表现有更逼真的演出。而游戏中的主城（Silverfall）更是满载了开发者的智慧和想像。



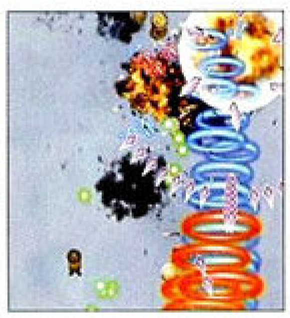
式神之城3

英文名称	Castle of shikigami 3
游戏类型	飞行射击
发布平台	PC/PS2/XBOX
官方网站	www.alfasystem.net
上市时间	2007年10月5日



这是一款由日本厂商AlfaSystem出品的直版飞行射击类游戏，此种在90年代风靡的游戏类型，现在已经少人问津了，最多出现在同人制作的游戏中，并只拥有像贪睡猫这样的超级粉丝。游戏最早在街机上发布，而后又在PS2/Xbox上发布的，最后改编移植到了PC平台上，看来，当年喜欢这个游戏的人群还真不少。本游戏最大特征是除了普通射击攻击以外，每一名角色都具有一种被称为“式神”的特殊兵器。再PC上除了完全再现街机版的“街机模式”以外，在游戏的细节方面也进行了调整。





模拟城市5：梦想之都

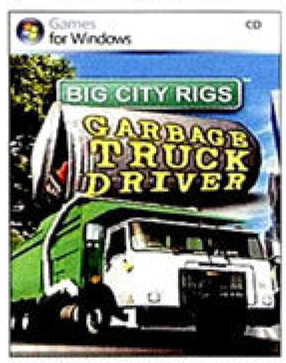
英文名称	SimCity Societies
游戏类型	模拟经营
发布平台	PC独占
官方网站	simcitysocieties.ea.com
上市时间	2007年11月8日

《模拟城市》系列无疑是城市相关游戏中最著名、最悠久、最有代表性的一款了，游戏自1989年推出以来已经发布了无数个版本，全球销售量也已突破1千7百万套。不过游戏在2007年底发布了其最后一代作品《梦想之都》后至今就再无新版本的音讯，原因多种多样，有开发小组解散导致的，也有发行商EA的轻视导致的，但绝对不会因为玩家不喜欢此类游戏而造成这样的结果，我们期待着下一代上手更简单，内容更丰富，画面更优美的作品能很快与我们见面。

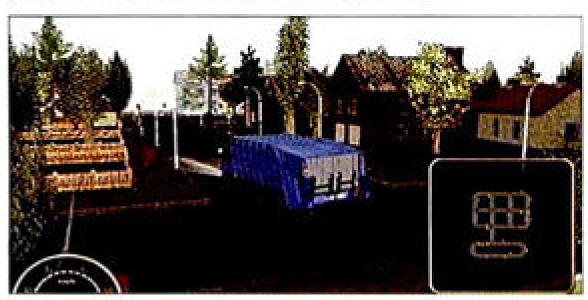


城市清洁员

英文名称	Big City Rigs：Garbage Truck Driver
游戏类型	模拟经营
发布平台	PC独占
官方网站	www.valusoft.com
上市时间	2009年4月20日

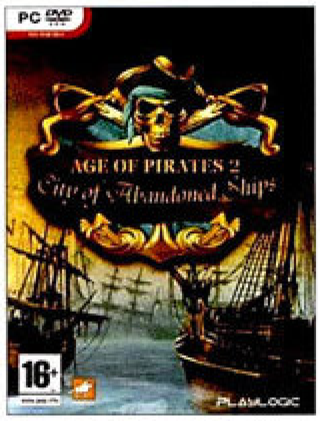


这是一款内容非常独特的模拟游戏。虽然开发商名不见经传，游戏画面也比较粗糙，但游戏所提到的环保概念确是非常有教育意义的。在游戏中你将扮演一名环保公司的老板，派遣和驾驶垃圾车穿梭在城市的大街小巷清理和回收垃圾，从而经营您自己的公司。你需要很好地规划好清理垃圾的时间、路线、车辆比例并研发各种全新的垃圾处理技术，以便让游戏所在的城市更美好。如果可以的话，我想把他推荐成为世博会指定游戏，希望能对我们年轻人在提高垃圾处理的意识上有所帮助。



海盗时代2：弃船之城

英文名称	Age of Pirates 2 City of Abandoned Ships
游戏类型	角色扮演
发布平台	PC独占
官方网站	en.akella.com
上市时间	2009年5月17日

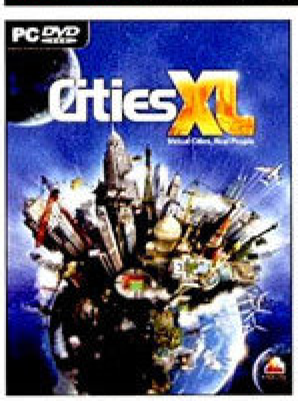


《海盗时代2弃船之城》是暴风引擎的最新作品，此引擎曾开发出海狗，加勒比海盗1和加勒比海盗2，国产网游航海世纪等知名游戏。游戏采用相对独立的系列任务系统，具有极高的自由度，个人能力系统也是采用非线性的崭新升级系统，令人耳目一新。大量以历史真实事件为背景的任务，真实传奇人物参与的事件等待着玩家的参与。贸易、走私、寻宝、追踪、抢掠、攻城、各类灵异事件、多场史诗级战役将玩家从一名小人物锻炼成指挥一国海军的海军上将还是一名传奇的大海盗全由玩家做主。



特大城市

英文名称	Cities XL
游戏类型	模拟经营
发布平台	PC独占
官方网站	www2.citiesxl.com
上市时间	2009年10月9日



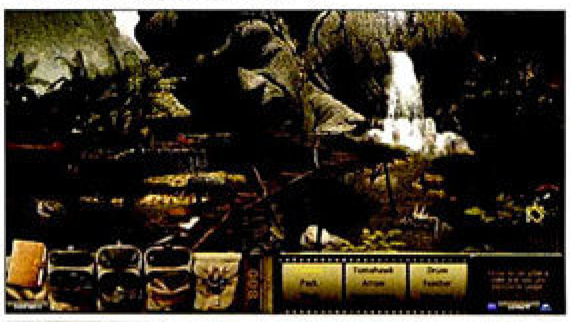
这是在《模拟城市》系列之后又一款经典的城市建设模拟经营游戏大作，游戏居然是由《落银城》的开发公司Monte Cristo制作发行的。他们的目的是着力于开发一款接近现实型的模拟类游戏，玩家在如同真实3D地图般世界中打造城市，结合亚洲、欧洲、美洲等建筑物形式与山脉、海滩、岛屿等地形元素，并可设定寒带、热带等不同气候元素。创造城市后，玩家要管理居民满意度，创造合适的工作机会、社会福利、休闲娱乐等，还要满足国民衣食住行等众多需求。

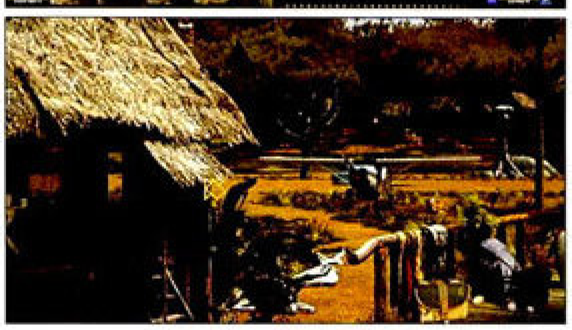


国家地理探险：失落Z城

英文名称	Lost City Of Z
游戏类型	冒险解谜
发布平台	PC独占
官方网站	www.gamehouse.com
上市时间	2009年12月27日

《国家地理探险》是和与美国著名科考栏目国家地理（National Geographic）合作的游戏，而《失落Z城》是其中一款以寻找古代失落文明城市为背景的冒险游戏。游戏以探索热带雨林展开，玩家要寻找各种线索，追踪一名失踪的国家地理追寻者，揭开失落的亚马逊之城之谜。沿途利用工具和你找到的线索，追踪寻找古代文明的探险者的脚步。解密神秘的信息和揭开探险者们后代的踪迹，努力寻找到你的姊妹。你可以找到亚马逊这难以捉摸的城市吗？

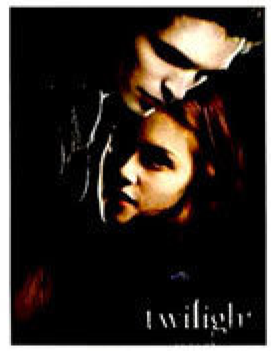


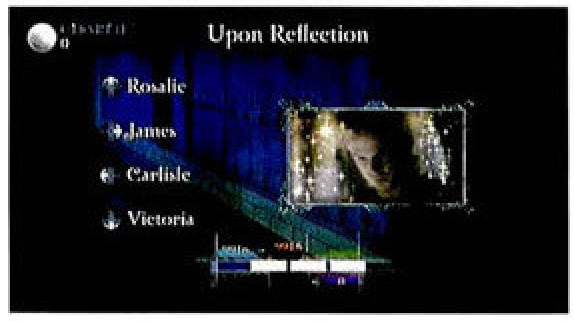


暮光之城

英文名称	Scene It Twilight
游戏类型	冒险解谜
发布平台	PC独占
官方网站	2ksports.com/games
上市时间	2010年3月8日

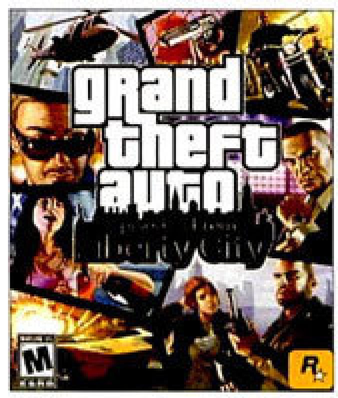
游戏是根据热门的同名小说和电影改编而成的，类型也是经典的解密游戏。不过因为文化原因，对中国玩家来说比较难懂些。游戏讲述了一对苦命鸳鸯吸血鬼的爱情故事，他们为了爱而拼命压抑自己的欲望，还要和别的同样想杀她的吸血鬼争斗，想尽办法保护她。她怎么也想不到，就是这个抉择，让她与他相遇在命运的十字路口。眼神交会的一瞬，彼此之间已经明白，等待他们的，除了幸福的诱惑，还有危险的深渊。互相倾心的两人，在爱情与危险间摆荡，一起度过新鲜而刺激的每一天，就像久违的阳光一样，洒落在浪漫的暮光之城。





侠盗猎车手：自由城之章

英文名称	Grand Theft Auto：Episodes from Liberty City
游戏类型	动作射击
发布平台	PC/PS3/XBOX360
官方网站	www.rockstargames.com
上市时间	2010年4月13日



侠盗猎车手GTA系列也是非常著名的以城市为背景的游戏之一。游戏已经经历了四代变更，而最近发布的《自由城之章》则是“GTA4”系列完美的谢幕表演。我们在这里最终知道了原版故事中两年前被盗的钻石的真正下落。虽然Johnny和Luis的故事并不是十分有趣，但一些附加的元素还是非常不错的。游戏的语音效果堪称极品，有许多可以让人捧腹大笑的声音。画面效果也令人称奇。虽然这里还是玩家在前作中扮演Niko所呆过的城市，但它的效果仍然令人折服。或许你已经很久都没有进过自由城了，这样一来你正好可以借此机会重返那座城市，或许你会在喧闹拥挤的大街上发现以前曾经错过的一些有趣的东西。





CALL OF DUTY BLACK OPS 7

使命召唤7：黑色行动 冷战的召唤

没有了Infinity Ward

Treyarch能否再现COD系列的辉煌？！

核心提示

截止到2010年5月6日，已经有39人离职Infinity Ward，曾经创造了使命召唤系列（以下简称COD）一代又一代的辉煌的IW几乎成为了过去式，作为COD系列单数游戏的制作组Treyarch能再否给大家带来新的惊喜呢？

2010年5月1日，Treyarch正式公布FPS游戏《使命召唤》系列的第七部续作，并定名为《使命召唤：黑色行动（Call of Duty：Black Ops）》，游戏将在2010年11月9日发售，登陆游戏平台为PC、Xbox 360、PS3以及Wii。

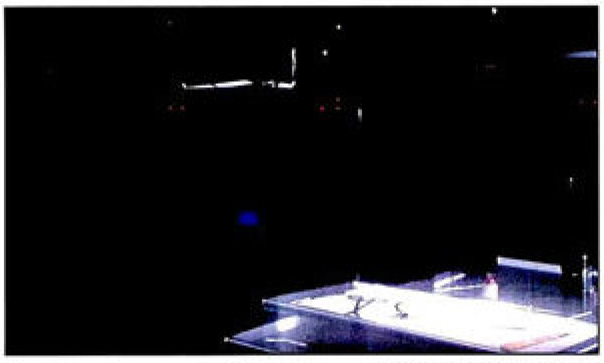
《使命召唤：黑色行动》（以下简称COD7）游戏背景故事剧情设定在了上世纪后期的美国越南战争时期，游戏主要描述了战争期间的一个名称为“Studies and Observations Group”（直译为“研究与观察组”，一般为特种作战小组为了秘密行动而使用的匿称）的组织，他们在越南战争中承担最秘密、最危险的任务。而且游戏场景还会穿插北极、古巴等一些冷战时期的热点地区。玩家投身越南丛林时将扮演MACV-SOG成员（美国驻越顾问司令部研究观察组-特种作战群），专司敌后渗透、破坏、暗杀等不可告人的隐秘勾当。

- 游戏类型：第一人称射击
- 制作小组：Treyarch
- 游戏语言：英文
- 发售时间：2010年11月9日
- 期待度 A+
- 推荐人群：FPS爱好者

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

死军迷装甲兔 为你详解预告视频

2010年5月1日，在Treyarch正式公布COD7的同时，COD7的首支预告片在国外著名游戏高清视频网站GameTrailers发布，预告片片长约59秒，镜头闪烁的非常快，但是也从中看出很多东西，接下来就让我装甲兔为大家逐帧解析其中的内幕！



↑预告片一开场模拟的是一名躺在急救室里的病人的视角，背景中会听到一段对话，似乎这位躺在急救台上的是个重要人物，不管花多大代价都要救活他。此外，玩家还会看到一段数字：2010：03：2，这段数字代表着什么仍然是个未知数。



↑随着背景里维生仪器中心跳探测仪的加快，玩家会看到一段不断闪回的画面，首先看到的就是我们曾在COD4、6里都看过的一幕，一枚导弹拔地而起，而镜头前的这位帅哥又是谁呢？





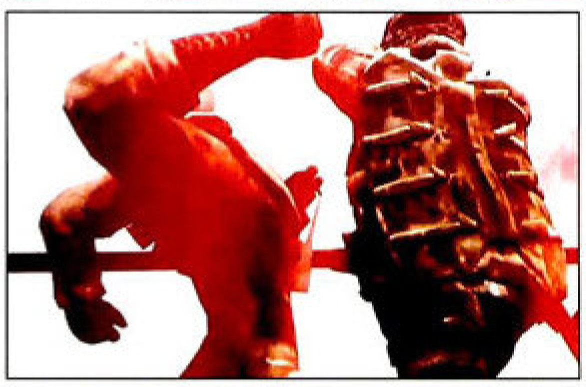
↑接着镜头切入到一间类似实验室的地方，这间实验室似乎遭到了炸弹的袭击，要注意的是大门上的逃生门指示灯是由俄语书写。













↑随后又是一段发生在疑似西伯利亚的连续画面，连续出现了好几幕战斗画面，包括近距离格斗和大规模交火。



↑本作的第一个载具任务揭晓，根据本兔修炼多年的军事素养来看，应该是前苏联的米24雌鹿武装直升机的早期型号Mi24-A。



↑本作的第二架载具登场，UH-1休伊通用直升机，越战中首次大规模使用，而这架休伊直升机搭载了2具多管火箭发射巢与2门M134加特林速射机枪。



↑有人正从直升机上进行滑降，通过直升机的雪橇式起落架与固定在机舱旁边的火箭巢来看似乎就是上图出现的UH-1。



↑又是一个水下任务！而画面中的残骸似乎还是UH-1。



↑丛林、胶鞋、AK47、身着全黑的游击队，没错，这里是越南，游击战的天堂！



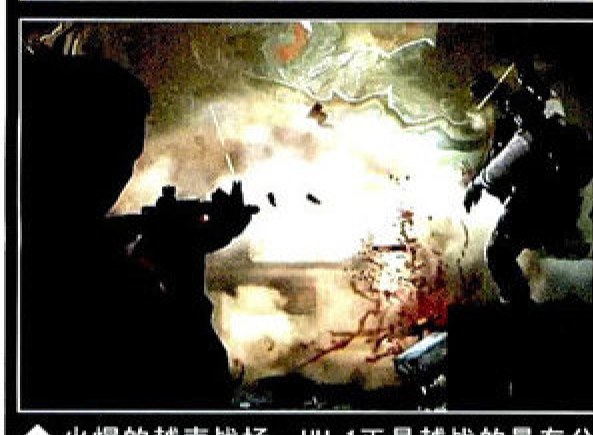

UH-1在火红的天空中留下帅气的剪影。


在片头导弹发射现场留下背影的帅哥终于露了一个正脸。


战火兄弟情，leave no one behind，绝不抛下任何人！






火爆的越南战场，UH-1正是越战的最有分量的代言人。



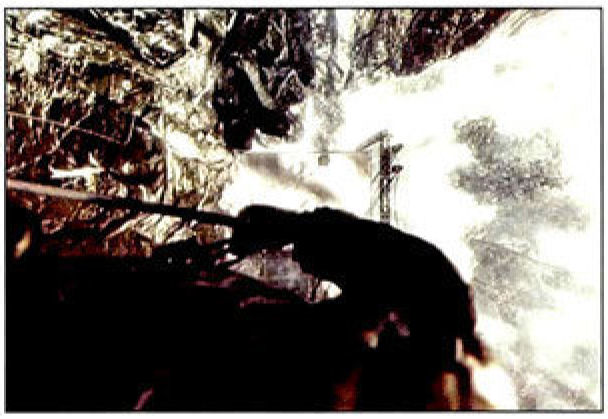

通过绳索破窗而入，斯太尔AUG的登场实在出乎兔子我的意料。因为越南战争结束与1975年，而AUG是在1977年才正式列装。这也证实了COD7的战场将不局限于越战，很有可能将贯穿整个冷战时期。





从这里开始画面不断的闪回，从西伯利亚跳到越南再跳回西伯利亚。





画面再度回到西伯利亚的高山之中，COD7又一次上演了绝岭雄风，从画面中角色的装备来看，似乎与手持AUG破窗的镜头有剧情上的联系。



帅哥又一次正面出场，长相激似钢铁侠、装扮激似Snake、而嘴唇上的大胡子又让人不由想起COD系列万年龙套普林斯上尉。







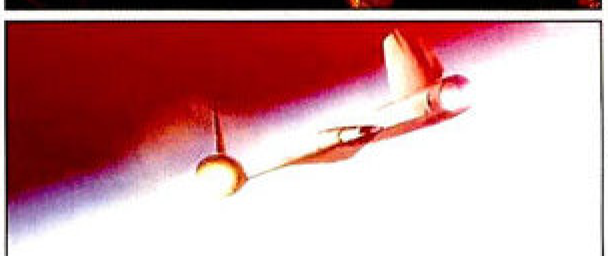
再度回到火爆的越南战场。





跟着钢铁侠一起偷直升机，原来米24是这样到手的。





COD7第二个载具任务揭晓，玩家将搭乘SR-71黑鸟，世界上飞得最快、飞得最高的侦察机。这也是SR-71黑鸟首次登陆游戏世界！



又是一个未知人物，难道COD7想重现COD6故事剧情？

来自外国媒体的最新爆料！

2010年5月11日，Treyarch在美国召开了一场新闻发布会，以下是一段来自《今日美国》的记者为我们发来的游戏试玩感想与采访摘录。

· MW2有 AC-130炮艇机， 于是Black Ops就有了SR-71黑鸟侦察机，但玩家同样无法驾驶它，你的任务就是在空中给地面小分队指引渗透路线。

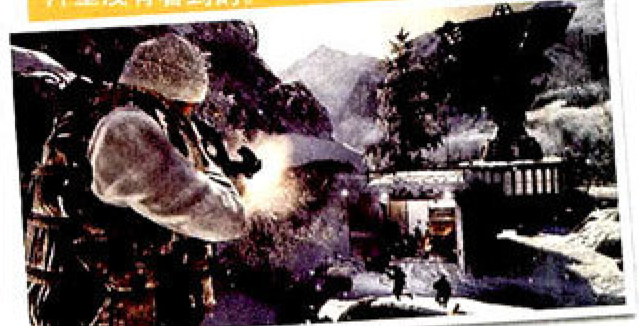
· 首次引入军用十字弩，玩家所在的四人小分队要拔除一个中继站，眼见十余名苏军围坐在卡车旁，此时你可自主决定是要用标准箭头还是爆炸箭头，后者一旦射出会延时数秒然后爆炸。曾在预告片中亮相的AUG突击步枪也能加装某些附件，但没有在试玩片段中出现。

· 除单机剧情外，游戏还支持2-4人合作模式及多人联机模式；剧情方面至少会有两名主角，穿插多个场景，包括古巴、越南以及前苏联境内。

· SOG老兵及《SOG：美国特种部队在越南的隐秘活动》一书的作者John Plaster被请来当游戏的开发顾问；前苏联特种部队成员Sonny Puzikas则被请来充当苏方阵营的制作顾问。

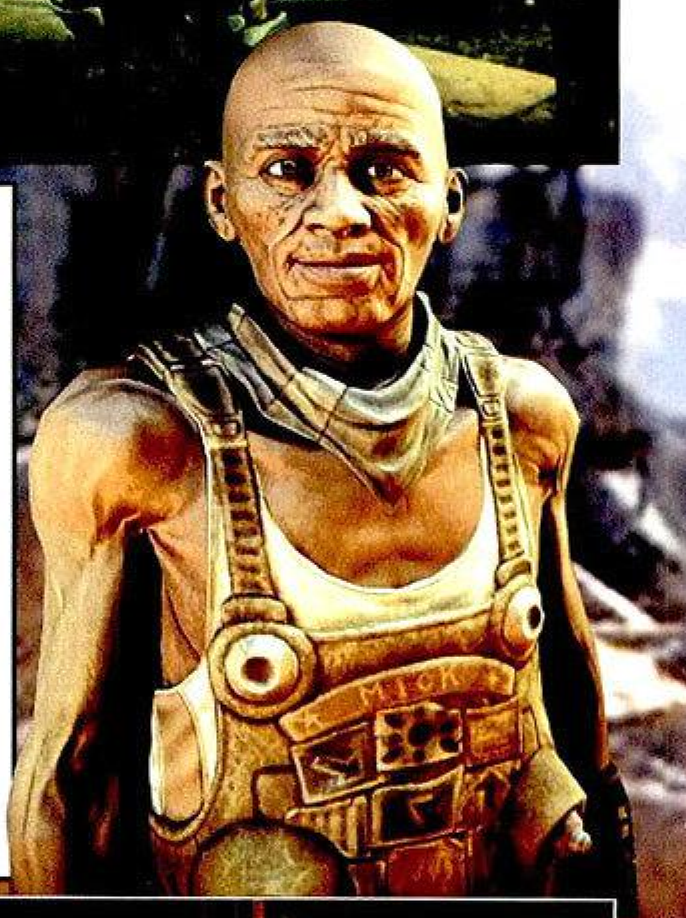
Treyarch工作室对其负责的COD项目终于摆脱二战回归现代感到欢欣鼓舞，Treyarch的负责人Mark Lamia说：“我们的编剧们正在尽力描绘一个宏大的故事，玩家们将见证这些角色的发展过程。”为了将故事描绘地更好，Treyarch专门请教了多名对冷战时期的政治和军事有一定研究的专家和学者。Lamia说：“我们不仅是在做娱乐产品，更是在重现历史。我们希望人们在玩过我们的游戏后能够更加了解这段历史。”

此外，《今日美国》还公布了一张全新的雪地场景截图，这张图是我们在首支预告片里没有看到的。



RAGE 狂怒 超越极限的震撼！





即将来临里程碑

其实在很早之前曾经开发《雷神之锤》系列的著名游戏开发商id Software就宣称要推出一款跨时代的FPS游戏《狂怒(Rage)》，虽然只是陆陆续续的传来和该作相关的消息，不过从早先报道及公布的大量视频、图片信息来看，和《DOOM4》一样采用Tech 5引擎的该作将会十分值得期待。而且虽然是多平台的发售和制作（这点曾经让不少游戏的PC版都有诸多的毛病，让人觉得PC版只是一个简单的平台转移），但是在之后id Software一位高层人士向外界透露，《狂怒》绝对将会是一款真正的PC游戏，绝对会注重操作上的手感。现在，已经没有任何理由阻止你对于这款游戏的期待了！

NowGaner的一次采访中，id Software创意总监Tim Willits希望PC玩家消除疑虑，并称，id的最新FPS游戏《狂怒》将不会是一个“看上去不像PC游戏，而像是PC版的主机游戏。”Willits称，开发团队正在尽力让PC、XBOX 360和PS3平台版本在控制和界面上能各有各的特色。“对于游戏设计者而言，工作重心在于控制界面。我们为每个平台都精心设计了界面和控制系统。我们已经有15年的PC游戏制作经验，因此我们不可能将《狂怒》做成一部看上去像主机移植版的PC游戏。”另外他个人非常喜欢在游戏中加入车辆等元素，这样会让游戏的可玩性更上一层楼，而《狂怒》中更会强化车辆等元素。他最后说道：“《狂怒》一定是一款非常令人兴奋的游戏。”。



你将在这片已经异化的世界保护自己并寻找生路



游戏的紧张刺激也毋庸置疑

■游戏类型：第一人称射击 ■游戏语言：英文
■发行公司：id Software ■发售时间：2011年
期待度 S
推荐人群：第一人称射击以及拟真世界爱好者

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

未知世界等你开拓

虽然从不少游戏截图中我们已经知道《狂怒》绝对不是一款会在画面上让我们失望的游戏。不过，对于游戏故事以及背景本身还是知之甚少，现在就让我们通过制作者的一些只言片语来期待一下这个即将到来的世界。

《Rage》的故事背景，目前已知主角因其冬眠于地下而侥幸躲过了一场行星撞地球所引发的浩劫，碰撞所导致的震荡将玩家栖身的避世容器提前开启，于是你醒来发现组员一一身亡且数据中心也被摧毁，于是你只有闯进废土世界去碰碰运气。

玩家随后发现有个名为“最高当局(Authority)”的组织正在这片废土上活动，他们不知出于何种目的，正在悬赏捉拿侥幸生还的避世容器幸存者。你的任务就是去查清谁是最高当局，他们为何对幸存者这么感兴趣……



游戏世界的拟真度完全超过你的想象

超越100G的游戏！

制作者：Rage单现在的素材已经高达20G，而放在我们服务器上的内容甚至比这还多，最终怕是要到100G？不好说。但我们会精炼一下再筛选一下，看看关卡里该用些什么，我们估计最后会塞满蓝光碟，360上会采用多碟配置，PC上显然也是如此。



这片“废土”中的任何生物都被刻画的细致入微



开放式的游戏历程

制作者：我们不是刻意要把《Rage》弄成一个开放式世界，它只是在环境设定上更为开放，所以你不能由着性子想耍多久都行，当然里面有些事情可以反复折腾，比如驾车环游，刷新成绩之类的，但游戏还是有剧情有先后有进度要求的，在某些事情上玩家可按自己的喜好来，放着阳关大道不走专闯独木桥。

游戏将是“废土世界”的重现？

制作者：游戏中将会加入如飙车这样的，你能在废土世界里和别人比划，诸如此类。如果你跑到废土世界里，总有人在等着坏你的好事；你还能改装爱车，作出自己的个性来的。而游戏其实有些像动作RPG，玩家有随身物品栏，根据取得的弹药不同武器会有不同的功用，但你不能像标准RPG那样“嗯，我要牺牲强壮属性来换取魔法能力的提升”，或是之类的。



游戏将这片被废弃的大陆重现

尽管PC版拥有诸多优势，但卡马克曾说过《Rage》主要是针对主机平台，id首席执行官Todd Hollenshead早前也称：“没错，玩家当然也能用鼠标，但游戏是围绕着手柄控制方式来开发的。”所以说如果有的相应家用机工具的玩家也可以届时用不同于电脑鼠标的操作来体验这个世界。

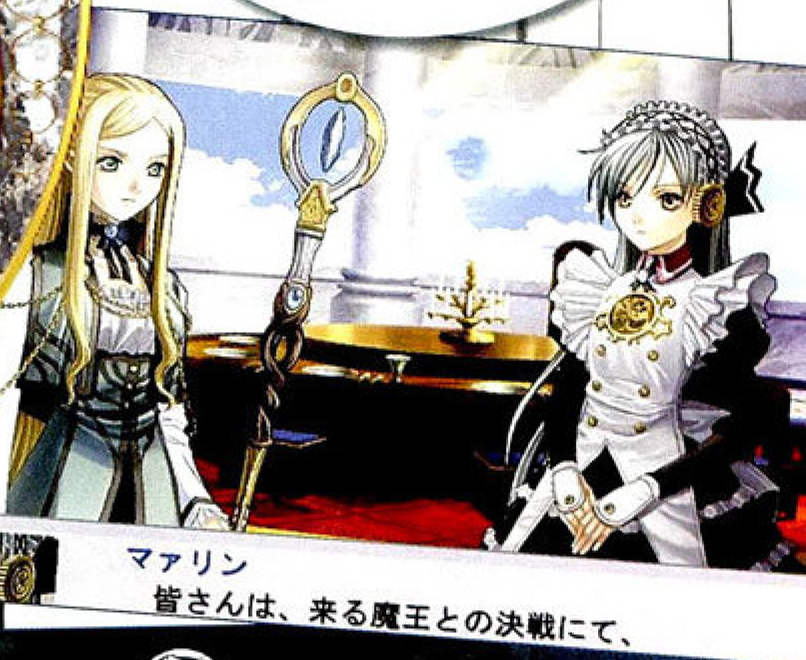
游戏细节

- 只要能弄到图纸及零件，游戏内置的工程制造系统就能帮你定制设备，从警戒哨炮到汽车炸弹一应俱全。
- 你与生俱来就拥有生命值回复能力。
- 赛事及任务要前往小镇驿站领取。
- 开车互殴是赛事主要内容之一，与之相伴而来的是武备、弹药，及改车等事项。
- 武器具备升级选项，比如十字弓可加装防抖瞄准具。
- 有不同的弹药类型，比如十字弓可发射带意念控制的箭镞，命中目标后可控制其行为然后视情引爆
- 潜行也是战斗内容之一。
- 玩家可参与Mutant Bash TV举办的角斗，赢取高额奖金。
- 车辆改装系统允许玩家在加速能力、牵引及悬挂方面对车辆做出改进。
- 其他升级选项还包括车载炸弹、磁力吸附装置、轮胎破坏装置，以及电磁脉冲防护等等。
- 多人模式现尚无定论。
- PC版本将具备更高分辨率，更平滑的画面，更快的纹理拾取操作。



Students of Round
圆桌的学徒
展开宿命的决战！

本作为一款描述在跟企图支配世界的魔王的战斗中失败后，勇者的魂魄在百年之后再度转世，并再度展开跟魔王的再次决战之旅的勇者与伙伴们的冒险故事。在这款迷宫探索型RPG当中，玩家们将化身为勇者转世，既是冒险团队的领导，同时也是伙伴们的老师，带领这些还不能独当一面的年轻人们在冒险过程中逐渐成长。除了要与魔物激战之外，还必须透过各种事件如一起站斗、一起吃饭、一起交谈等等来加强跟伙伴们（也就是这些学徒们）之间的强烈羁绊。随着彼此的羁绊加强，将可以得到例如战斗胜利后拿到的经验值比较多等等的奖励以及开启未知的事件。



冒险开始
游戏最初会可以选择主人公的姿态来进行游戏。在边境小村一位神秘少女的助言下开始路途。

与学生的相会
怪物、机关以及陷阱：在路途中不断探索，进行试炼，搜寻强力的魔法武器、财宝——以及最重要的事情，那就是和“圆桌的学徒”们相遇。募集各种各样的学生开拓冒险的舞台。

适才适用，以及培养
你所寻访到的学生会有着各自不同的个性，而且他们所能发挥出最大能力的领域也各不相同。由谁来担任前卫？由谁来精通肉搏？以及谁来施展咒文？这是你需要不断发掘学生各自的能力。而且随着和学生之间羁绊的不断加深，他们有可能学得未知的技能。

与学生的羁绊，展开各自故事
起居、交谈以及冒险：在旅途中不断交流加深与学生的交流，让学生敞开心扉可以开启属于不同学生的独特剧情。而这些全新的冒险，将揭示学生内心的真实。









■游戏类型：角色扮演	■游戏语言：日文	期待度 B	推荐人群：日系RPG以及人物养成爱好者
■发行公司：Experience	■发售时间：2010年4月		

另一种方式体验太平洋战争

钢铁雄心3：永远忠诚

HEARTS OF IRON III -SEMPER FI-

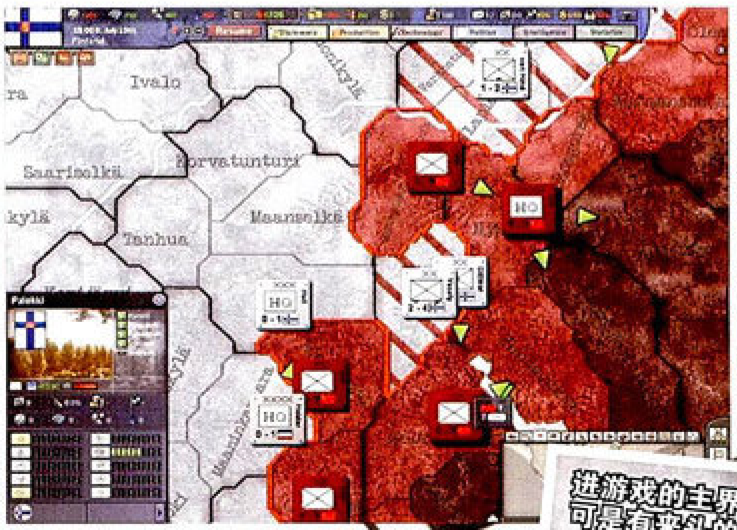
■ 游戏类型：回合策略　■ 游戏语言：英文
■ 发行公司：Paradox Interactive　■ 发售时间：2010年6月
推荐人群：回合策略及二战军史爱好者
期待度 B

《钢铁雄心3》是著名的二战模拟游戏钢铁雄心系列第三代作品。制作方Paradox Interactive于2009年8月7日在北美地区发售。与其前作相同，《钢铁雄心3》将允许玩家扮演1936—1948年间世界上任何一个存在或可能存在的国家或地区，通过政治、经济、谍报、外交以及战争等诸多手段，于第二次世界大战中称霸世界。

《钢铁雄心3》将于今年6月迎来首款资料片《永远忠诚(Semper Fi)》，据称将为原作新增更多有关战事及政治方面的可控元素。今年是第二次世界大战终战65周年，从公布的资料来看，《永远忠诚》将游戏限定在了二战中四个主要参战国上——它们分别为前苏联、美国、德国与日本。而凭借着电视剧《太平洋》的热播，游戏也首次把二战中的太平洋战役作为游戏的主要关注点。

"该资料片的目的是想让玩家以一种更全面的方式投入到二战史诗中，这些新增的元素是前作未能触及的"，Paradox Interactive的制作助理Henrik Fahraeus称，"比如谈判以及与盟友合作是二战重要的组成部分，玩家现能以当事人的身份亲身体验。还有，注重史实的玩家长期以来所诟病的游戏与历史事件脱钩的现象也有改观，尽管游戏依然不会按部就班地依照历史教科书来展开，但新增的历史事件会让玩家更投入更有感觉。"







新资料片特点：

联机对战中玩家可自定义取胜的隐藏条件，而对手只能预估你的胜利目标而不得不加强对你的攻势，增加了游戏对战的紧张感；

与AI盟友的互动更为紧密，玩家可向盟友求援，并能详细制定盟友进攻指定目标等；

在上千条历史事件的基础上再度加入上百条历史事件，使原来一览无余，与史实脱节的时间年表更丰富更个性化；

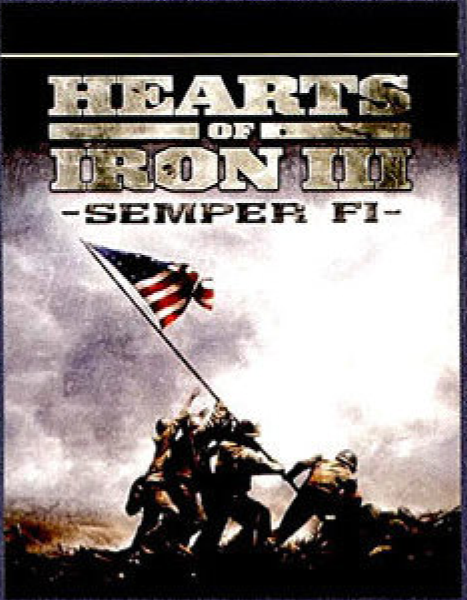
Ai水平大幅精进，它们会凶悍地守卫地盘，纠集庞大舰队，同时对多个目标发动侵袭。



电攻百科 Semper Fi 与 国旗插在硫磺岛上

Semper Fi即拉丁语Semper Fidelis（永远忠诚）的缩写，为美国海军陆战队训言。

二次世界大战中，美国海军陆战队几乎独立承担了所有在太平洋战场上对日军的地面进攻。由于日军的顽强抵抗，美国海军陆战队一直承受着与当时欧洲战场完全不能想像的惨重伤亡。尤其是1945年惨烈的硫磺岛战役中，美军的伤亡总数第一次也是唯一一次高于日军的伤亡总数。而这张照片最早是在1945年2月23日中午12时45分，也就是美军首次攻上岛上日军防卫森严的折钵山阵地山顶后拍摄的，照片中一共有6名士兵，其中有3人在后续的战斗中死在硫磺岛上。





国旗插在硫磺岛上





轰响僵尸狂欢之夜

DEADRISING 2

丧尸围城2

如果你是一个僵尸……哦，不，僵尸游戏的爱好者，那么你一定不会不知道《丧尸围城》这款和《求生之路》一样可以让你与僵尸尽享狂欢的游戏。不过可惜的是该游戏的一代并没有PC版，这导致许多人只能闻其声，不过现在《丧尸围城2》已经正式决定登录PC版了，喜欢血腥之宴的玩家千万不要错过了。

更多的疯狂要素

《丧尸围城2》由加拿大蓝堡工作室开发，是《丧尸围城》的续篇新作，以前作数年后僵尸肆虐的美国为舞台，玩家将扮演主角恰克，在赌城幸运市展开生死存亡之战。

游戏承袭前作的砍杀僵尸求生玩法，玩家必须在僵尸肆虐的幸运市展开72小时的求生之战，期间可利用任何随手取得的物品来充当武器对抗僵尸侵袭，并加入武器组合与改造要素，只要取得记载有武器改造法的“组合卡”，就可以组合出更具杀伤力的武器。

《丧尸围城2》将试图变得更加欧美化，以便能够在日本和西方市场卖出最好成绩。为此CAPCOM派出专门的人员前往蓝堡工作室，通过相互之间的协商合作让游戏很好地符合两个市场玩家的需要。稻船敬二表示与西方工作室的合作有助于CAPCOM转变思路，获得新灵感。

在本次的《丧尸围城2》中，蓝堡工作室贡献了不少优秀的点子，最抢眼的就是组合武器与四人协作模式。前者让玩家尽情发挥想像力，制造极富自身特色的割草利器。而后者允许多位玩家一起享受游戏乐趣。本次的《丧尸围城2》中也因此包含了众多的欧美式幽默，这与日本风格的幽默大大不同。





双人模式合作屠尸

既然现在各大游戏都逐渐加重了合作模式，那么本作自然也不甘落后了。CAPCOM宣布《丧尸围城2》将新增双人合作模式，玩家在游戏中可以随时邀请好友扮演主人公的克隆好兄弟——第二位Chuck Greene。

两人在游戏中均能赚取得分并升级角色，但只有合作发起方能够存取游戏进度。此外，鉴于两者外貌一致，所以游戏提供了无数行头以装扮并区分这两人。游戏中你的屏幕下方会有指示来实时反映同伴目前的状态，比如手持何种武器，是否正在遭受攻击等等。倘若有人倒地，屏幕上会弹出提示向伙伴求援，还能蹦跶的Chuck Greene就需要在周围找一些食物并给对方送去。

■游戏类型：角色扮演
■发行公司：Capcom
■游戏语言：英文
■发售时间：2010年8月
期待度 A
推荐人群：喜欢屠杀或者亲吻僵尸的玩家

还记得那个拿着宝剑、背着火箭背包冲来冲去，用尾巴勾吊在树枝上的家伙吗？睽违17年之后，他又回来了！这次要介绍的Arcade游戏正是令人怀念的Rocket Knight《火箭骑士》，重回故乡的主角Sparkster发现故乡遭到敌人摧残，于是背上火箭背包、拿起宝剑再一次拯救世界。

虽然就某猫而言十分喜欢这样的形式的游戏，不过由于3D动作游戏的冲击，此类的横版动作过关游戏已经可以说十分稀少了。就近期而言也就只有《希魔复活复刻版》、《三位一体》，所以说在这样的时间、这样的情况下竟然会有这样的一部游戏出现，可谓是十分难能可贵的。如何？横版过关迷们是不是也想要马上体验一下了呢？





Rocket Knight 火箭骑士 冲上云霄的冒险

经典旧作的回归

这次推出的《火箭骑士》追根溯源的话其实是曾经发售在家用机上的《火箭骑士大冒险2》续作，独特的火箭喷射玩法让玩家自由在空中冲刺，在当年获得不少好评。游戏继承前作的动作过关玩法，并采用高解析的3D图像绘制出全新的关卡，玩家可运用火箭背包冲刺或在墙壁间反弹跳跃，并挥舞长剑或放出剑气来打倒敌人。

如果有一下游戏经历的玩家，在看到我们的这位主角是，一定会马上想起当年Konami在世嘉MD和任天堂SFC上推出过一款冒险游戏《火箭骑士》（Rocket Knight Adventures），在游戏中你扮演的是一只负鼠Sparkster，他总穿着一件厚厚的盔甲，还装备有一个喷气背包和一把可发射火焰的剑。你要穿越七个关卡，救出公主，从野猪军团手中拯救整个王国。除了野猪军团，Sparkster还要面对他生平最大的对手Axle Gear，一个和他穿着同样盔甲的家伙。如今Konami将这款游戏带到了PC上，同时游戏的画面和环境都有大幅度的提升。



玩家将要面对的野猪军团和对手



游戏将继承火箭操纵的动作感



画面本身也将有很大的改变

展开全新的挑战

由于这次是新作而非复刻版，因此对于动作游戏来说最重要的“关卡设计”全部都是重新制作的，新关卡会让玩过前作的玩家能能有更加广阔的活动范围。关卡也加入了不少巧思，将许多道具和宝石都藏在密道里面，想取得每一关的宝石可不是那么容易的事情。《火箭骑士》除了地面关以外还加入了空中的关卡，这些关卡的玩法类似射击游戏，除了平常就能使用的剑气攻击以外，还有可以聚气的剑气炮攻击，能一次攻击复数的敌人。

当然，敌人也将更加有趣而且赋予挑战，在《火箭骑士》的头目战中，普通的攻击方式没办法有效地对巨大头目造成伤害，玩家需要动动脑才有办法过关斩将。例如在试玩版中体现的，玩家面对遇上的最初的巨大头目时，必须将敌人丢出来的炸弹精准地打回去炸头目的弱点，才能有效打倒它。至于要如何一边闪过头目的锯子攻击一边将炸弹打回去，就要考验玩家的技术和反应能力了。



《火箭骑士》比前作玩起来节奏更加明快，顺畅地使出一连串的动作而不拖泥带水，一路用火箭冲刺打倒敌人、取得宝石真的非常爽快，很适合小朋友或是喜欢休闲游戏的玩家游玩，不过有些地方还是要动动脑就是了。这款游戏将于下周三5月12日推出（目前确定将于北美卖场上架），有兴趣的玩家不妨留意。

电玩百科 早期家用机版

《火箭骑士》曾经在1993年初现在世嘉的十六位家用机MD上，由于其优良的动作操纵感而大受好评。在一年后又推出过任天堂家用机的SFC版。





■游戏类型：动作游戏　■游戏语言：英文　期待度 A　推荐人群：超级马里奥以及横版动作游戏爱好者
■发行公司：Arcade　■发售时间：2010年5月

编辑：samtown　美编：哈秋

STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

开发公司：	暴雪娱乐	游戏类型：	即时战略
游戏平台：	战网	国内运营：	网易
发布时间：	2010年7月27日（中国内地除外）		
官网地址：	www.starcraft2.com		
中国资讯站：	sc2.178.com		



星际争霸II自由之翼

单人战役第二单元详解



首先给大家带来一条已经不是新闻的新闻，暴雪娱乐在5月4日送给了广大热血青年们一个好消息，备受期待的即时战略大作《星际争霸2：自由之翼》将于今年7月27日正式发行。届时在美国、加拿大、欧洲、韩国、澳大利亚、新西兰、俄罗斯、墨西哥、新加坡、印度尼西亚、马来西亚、泰国、菲律宾和台湾、香港、澳门地区将同步发售游戏。玩家也可在各地零售开启后不久直接向暴雪娱乐购买正版。不过我们中国内地再一次被划分在了全球范围之外，这对于国内的星际2粉丝来说无疑又是一个沉重打击。看来，我们还是先等待巫妖王的降临吧！



正版游戏售价

地区	普通版	典藏版
北美	59.99美元	99.99美元
欧洲	59.99欧元	89.99欧元
中国港澳台	1950元新台币 488元港币	无典藏版
韩国	69000韩元	无典藏版
俄罗斯	499卢布	仅包含1年战网游戏时间
中国内地	未知	未知

虽然游戏不能在国内发布，但我们玩家还有一根救命稻草，那就是盗版……（口胡），那就是我们电攻双周刊杂志！伴随着游戏发布日的愈发临近，作为暴雪专业游戏测试员的阿汤叔对游戏的接触也愈发深入。最近我再一次被官方邀请测试了最新放出了3关单机任务，加上之前介绍的6关，一共就是9关任务啦！告诉大家，本次自由之翼单机任务总共是29关，或许在游戏还未发布前，大叔就把游戏给剧透完了哦！反正还是那句话，想要第一时间了解《星际争霸2》的资讯，看电攻就对啦！下面，我就位大家带来这3关任务的详细介绍以及对游戏剧情的独家分析。

第一关 有偿服务

主要任务

1）采集7个幽能气体（Gather Terrazine）

2）不能让神族封闭7处圣坛（Protoss Can't Seal 7 Altars）

奖励任务

3）找到3处神族遗迹（Find Protoss Relics）

任务介绍 出于某种需要，雷诺和他的朋友们前去采集一种有巨大价值的幽能气体（Terrazine），当然，他干这事儿是有偿的，能获得50000元的奖励。他接受了任务，好充实储备提升科技，以便更好地对抗孟斯克的追捕。但是，驻守在当地的神族狂热部落塔尔达里姆（Tal'darim）是绝不会让雷诺轻松赚钱的，他们利用这种幽能气体建造了圣坛，星灵部族会不顾一切的保护他们的圣地。

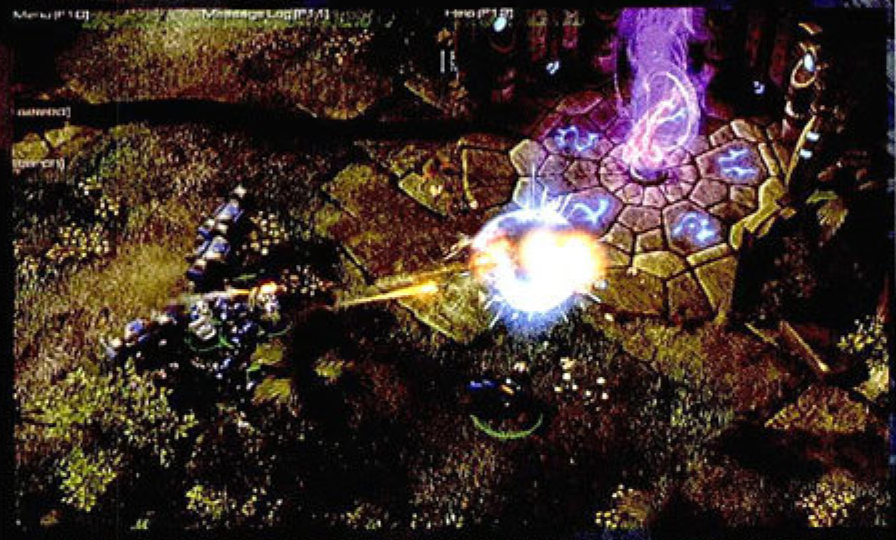
任务一上来雷诺的部队就在地图上建立基地，随着配角们一一露脸之后，你就需要建造部队护送农民SCV去圣坛采集气矿，气体的提取方法是这样的：让你的SCV在气孔上建立一个提取设备，

幽能气体（Terrazine）——在星际小说《幽灵》提到过，Terrazine是人族皇朝发现一种强大气矿，它能被制造成幽魂（specters）用于增强幽灵（Ghost）的战斗能力。这一事件是"影刃计划"的一部分。而影刃计划是母巢之战后皇帝孟斯克秘密培养精英幽灵部队的计划。

然后气体就会被慢慢吸出来。采集方式和采矿差不多，但时间稍长一些。而神族部队不仅会驻守每个圣坛，他们还会派遣农民来封存圣地，被封存后的圣坛就不能开采气矿了。从地图上可以看到一共有13处圣坛开采点，就像任务提示的一样，如果让神族封闭7处圣坛的话，你就无法采集到7个幽能气体。因此，本关你不仅要抓紧时间自己采气，也要防止对手的农民封矿。当你采集满7个气矿后，雷诺就会开着老家飞过来，并对你说：很遗憾对这里造成了破坏，但这是一个不错的开始！任务进入下一关。当然别忘记完成奖励任务，可以额外提供你点数和金钱哦。



● 从这张图上，我们可以很兴奋地看到不少经典老兵种的出现，他们分别是人族的医疗女兵，这就不用多介绍了吧；双足机器人（Goliath），一代游戏里的主力兵种之一，对地机枪，对空导弹的哪种，你一定不会忘记吧，如今他的作用已经被维京机器人替代了；还有就是神族的侦察机（scout），过去也是神族的空中主力哦！以上的这些兵种都将只在任务模式中出现，所以，你只有等到正版上市那天才能感受他们的经典啦！



● 右侧紫色的光柱体就是位于圣坛上的幽能气体了，画面上无论是地基上的远古星灵符文还是周围有深厚历史内涵的石柱都可以淋漓尽致地展现暴雪在游戏上的艺术功底。



● 雷诺的基地

第二关 强取豪夺

主要任务

1）恢复激光钻机（Recover the Laser Drill）
2）摧毁萨尔纳加神庙之门（Destroy the Xel'Naga Temple Door）
3）激光钻机必须完好（The Laser Drill Must Survive）

任务介绍 本关雷诺继续和塔尔达里姆部族抗争着，这次任务的目的可能涉及到主线剧情的关键——一个萨尔纳加圣物，藏在神庙厚厚的门后面。任务的第一部分是登陆新行星，然后开始探索当年莫比斯（Mobius）矿业公司在这里发生的毁灭性矿难究竟是什么原因，接着，雷诺很快查明这件事依然和狂热的神族部落脱不了干系。同时，他们也发现了神族用以藏匿圣物的神庙。这次，雷诺有攻城坦克可以帮他轰出一条路来。似乎这是任务中首次出现攻城坦克。

率领你的小分队消灭阻拦道路的敌人后，你就会来到你基地所在。正如屏幕左上角的“主要任务”里写的一样，激光钻机现在可用了。萨尔纳加神庙的大门有10万点生命，但是在我们如此强力的钻机面前，也会被慢慢钻透。

此时，神族的部队也会大批量被传送到这个星球上来阻止你破坏神庙。此时你就要好好利用攻城坦克和地形来防守，阻止神族部队接近激光钻机。经过很多轮交火和激励的战斗后，激光钻终于打通了第三道屏障，提取圣物的工作也在展开了。星灵警告雷诺：他们的行为将会“影响到整个星系”造成严重后果！尽管塔尔达里姆部落被认为是一群“疯子”，但这句话还是引起了雷诺的警惕。



● 我们看到了雄伟巨大的激光钻机怒吼着腐蚀着10万点神庙大门的生命值。这里有个很有趣的地方：你可以停止钻探，让激光钻机攻击地图上的任何一个视野中的敌方部队。这玩意强力的无与伦比，能瞬间秒杀任何单位。但是缺点就是你必须要钻更长时间了……同时，钻机两侧各有一个导弹塔，是用来防止神族空袭的。当然，如果你觉得不够，可以多造一些。



● 一辆特殊的工程车运载着圣物出来了。圣物看起来与早前一个任务：零点时刻中的差不多。圣物运输车辆甚至都是一样的。在入口周围，你能看到被破坏的屏障、矿骡和其他人类机械，这些都是原莫比斯公司的财产，那已经是人族与神族首次交战前的事情了。显然，这些机械没能打通屏障进入神庙。游戏细节之透彻再次让人惊讶。在神庙周围还有许多空箱子和木制设备。

莫比斯矿业公司　隶属于莫比斯基金会（Mobius Foundation），是一个对萨尔纳加圣物很感兴趣的人族派系。据内线人士透露，这个派系的幕后主使不是别人，正是皇帝孟斯克的儿子瓦莱里安·孟斯克（Valerian Mongsk）。



● 用攻城坦克摧毁神族防御塔，就能和基地联系上，任务进入第二阶段



● 泽拉图交给雷诺解开剧情的关键之物

第三关 宿敌

主要任务

1）让泽拉图进入3个萨尔纳加圣陵（Bring Zeratul to each Xel'Naga Shrine）

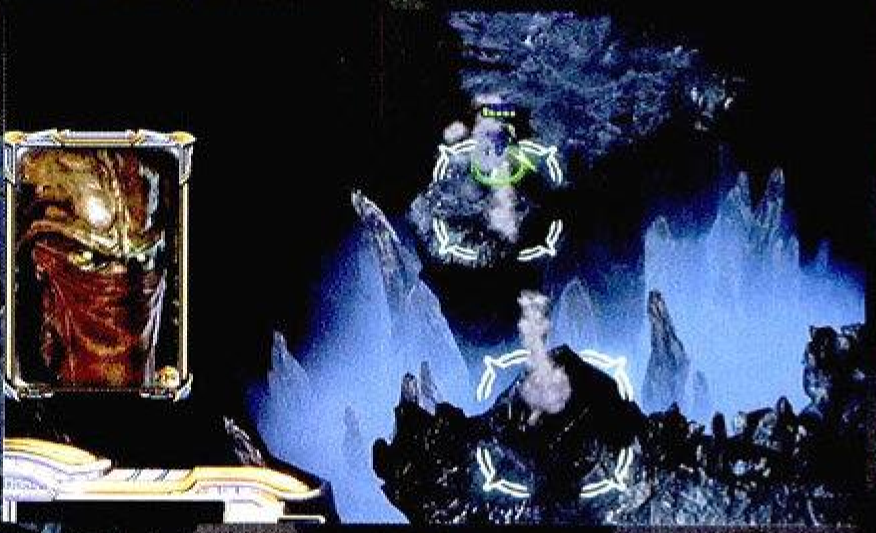
2）泽拉图必须存活（Zeratul Must Survive）

任务介绍

虽然这是与先前关卡联系不大的一关，但与主线剧情来说还是有很大关系的。任务名称和之前暴雪官方放出的一段泽拉图与刀锋女王凯瑞甘在萨尔纳加地下圣陵遭遇的视频是一致的。这可能是暴雪之前所说的，在星际2首部曲自由之翼所有人族战役中穿插的神族“迷你战役”的一部分，也是所有剧情任务中少见的有英雄出场的任务。这里我们需要控制泽拉图深入到每个萨尔纳加圣陵中去探查个究竟。可是，整个圣陵地区已经被虫族所占据，看来，刀锋女王比他先到了一步。消灭所有挡路的虫族部队，找到并进入三个圣陵探索，对于泽拉图和你这样的传奇英雄来说，并不是一件困难的事情。



● 泽拉图已经进入了隐形状态，但虫族领主升级成的督察可以看到他。白色小三角排列所显示的是督察的视野范围。右侧圣陵建筑前发光的圆形符文体很像是入口的钥匙。督察看到泽拉图后便会引来大量的虫族刺蛇，所以移动时要特别小心。在画面下方，你可以看到他的图标、血量、护盾条和攻防的升级情况，还显示了他已经杀死了27个敌人，这可能与成就有关。



● 泽拉图正与一只刺蛇遭遇，他在菌毯上移动，显然这地方已经被异虫感染。有时他能看到本是隐形的菌瘤。看起来他跳过了南部的断崖，或者是通过那里的烟雾传送了过去。他使用了一个技能（在右下方可以看到），可能是传送技能，或者通过心灵能力加强了腿部力量。你还可以看到右上角没有PSI/人口/控制列表，也没有水晶和气体显示。很显然，这是一个角色任务关。



● 图中泽拉图正要进入其中一个圣陵中探寻，在他后面居然还有一位高阶圣堂的身影，难道他不是一个人在战斗？据我所知，这个圣堂很可能就是守护这片地下神庙的塔尔达里姆部落成员。



塔尔达里姆（Tal'darim）部族——这个名称在神族语言中是“子嗣之炼”的意思。这是一个守护着萨尔纳加地下神庙的狂热神族部落，早就断绝了与外界的联系。他们骁勇善战，一心守护着地下洞穴，不让任何人靠近。

升级系统详解

在之前的杂志中，大叔已经为大家提到过游戏的升级系统，而此次的任务和图片更新，暴雪又将这一系统更清晰地展现在了玩家面前。除了原来的单位兵种升级系统外，还出现了一个种族升级系统的新玩意，现在我们可以确认的是，这两大系统只有在单机任务模式中才会出现，而目前我们所玩到的BETA版网络对战是没有这一系统的。下面请大家更随我的视点以图片解析的方式来详细了解一下这两大系统。

单位升级系统

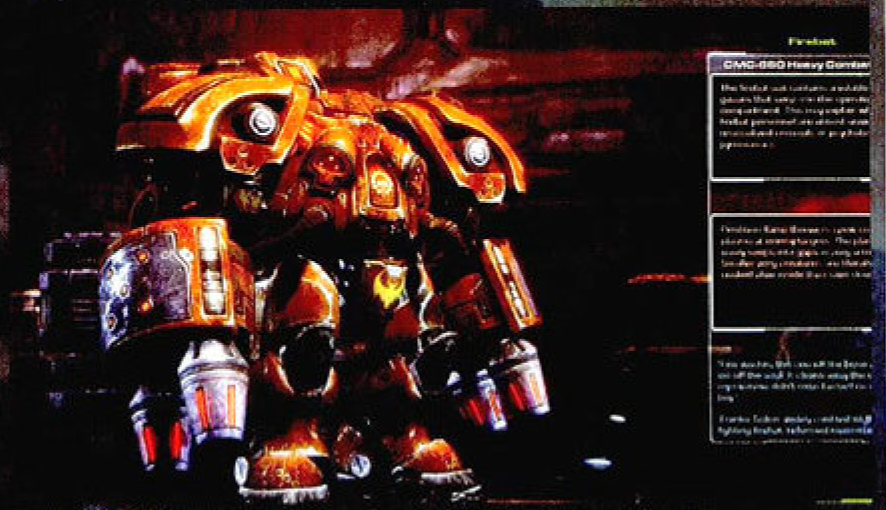
在母巢之战结束后，科普鲁（Koprulu Sector）星区愈加凶险。为了更好地生存下去，雷诺必须在诸多单位的科研路线上做出选择。由于《自由之翼》中任务数量有限，这也使得用以解锁科技的点数不足以升级所有的科技——全部点数大约可以升级80%的科技——换句话说，明了点数是这个系统中唯一的限制因素。



● 1. 单位升级系统一共分三块：建筑升级、步兵升级、载具升级。

2. 我们可以看到等待升级的人类5大基础兵种：陆战队、医生、火蝠、掠夺者和收割者。每一个兵种单位都有两个可升级的科技，包括了提高伤害、提高生命值、群体治疗和不需要科技实验室即可生产等。

3. 我们看到升级一个火蝠士兵的攻击力需要花费40000元，你总共有530,000元（估计是测试版修改的），升级后可以提升你40%的远程攻击范围。



● 获取新兵种火蝠（FireBat），建模很有战锤的感觉啊！



● 火烤蟑螂，味道不错！

种族升级系统

这个种族升级系统并不是指自己的种族升级，而是指在作战任务中针对虫族和神族的优势而进行不同的策略升级。在单人战役中玩家可以获得种族科技点数，用以对种族科技树进行升级。这些点数可以通过完成支线任务获得。每5点种族科技点数都可以用来在2项科技选择一项进行升级。不过一旦做出选择，另一项科技将无法进行升级。由此，我们猜测是不是单人任务是可以让你选择对虫族或者对神族的？以下是人类的几个种族科技：



人族对神族科技点数升级

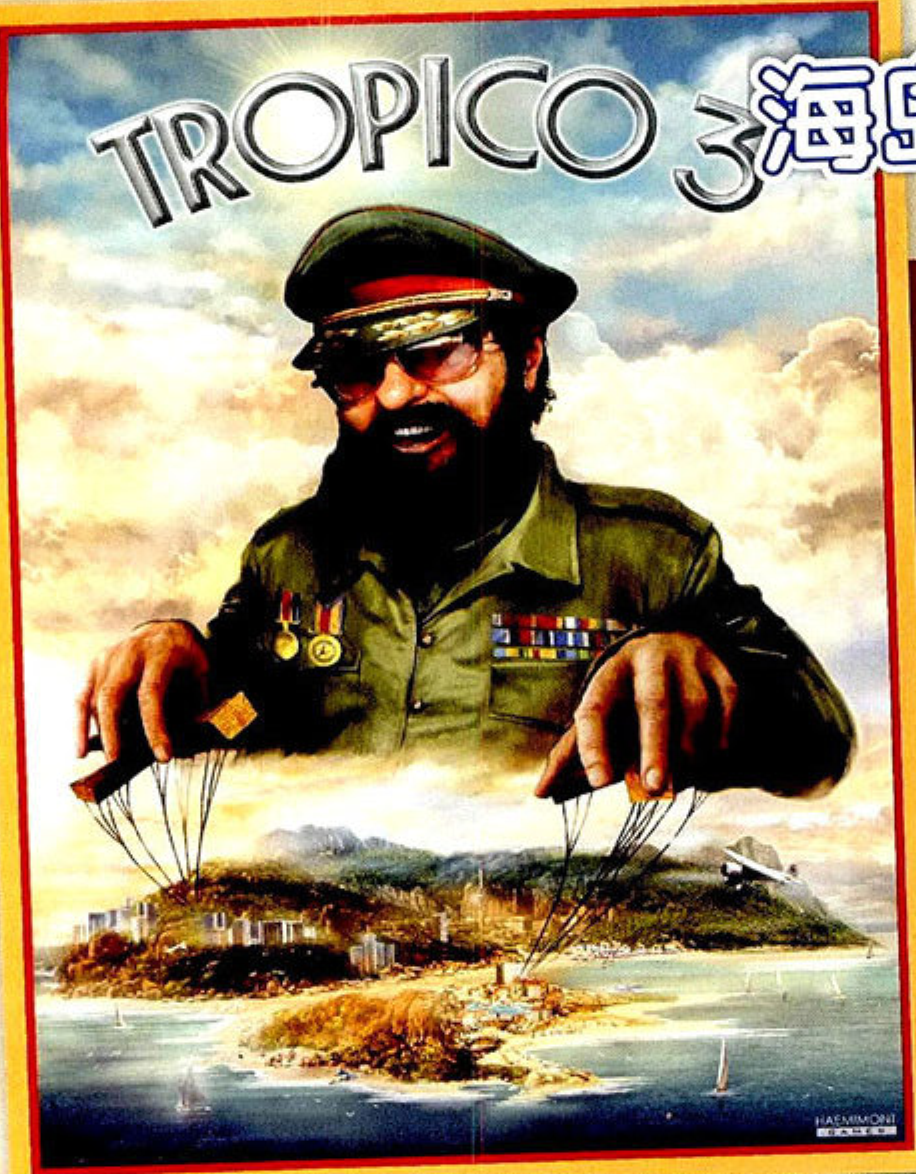
科技	点数	科技
科技反应堆 你的科技实验室同时也会有反应堆的功效	25	轨道打击 兵营中的单位将可以使用空降仓调遣到战场
铁鸦 增加渡鸦的血量和装甲值	20	科技工厂 加快科技升级速度5%
自动化精炼 瓦斯精炼厂无需SCV进行操作	15	反应堆型指挥中心 指挥中心可同时生产两个SCV
轨道补给站 补给站可瞬间完成建造	10	微型过滤 瓦斯矿生产速率提高25%
超级电容器 军械库与工程站中的武器升级使攻击速度提高5%	5	钒制镀层 军械库与工程站中的防御升级使生命值提高5%

人族对虫族科技点数升级

科技	点数	科技
脑虫模拟器 建造一个可控制任何异虫单位的建筑	25	灵能干扰器 降低所有异虫单位的移动速度
细胞网反应堆 所有单位的初始能量和能量上限提高100点	20	再生型生物肤甲 舰船和车辆可自动回复生命
掠夺者 解锁所有抗步兵单位	15	大力神 解锁一种可瞬间放置所有单位的运输机
行星要塞 可以在主基地上升级炮台	10	地狱炮台 解锁一种平常可埋入地下的喷火炮台
自走炮台 所有地堡都会装配一门自走炮台	5	强固型地堡 地堡的生命上限提高150点



克普鲁星区（Koprulu Sector）：星际争霸虚拟世界中的一片宇宙区域，位于银河系的中心。在星际系列游戏中，绝大部分的剧情皆发生在这一星区。包括神族、人族、虫族的母星都位于这个星区内。



海岛大亨3 生存法则

处理器	Intel Core 2 Duo 2.5 GHz
内存	1 GB RAM
显卡	128 MB (GeForce 6600以上)
硬盘空间	5 GB 以上
操作系统	Windows XP/Vista/7



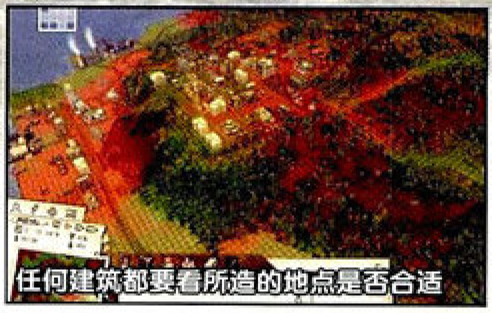
《海岛大亨》这一系列相对其他同类型的模拟城市经营类游戏来说，难度还是非常高的，这恐怕也是游戏无法被大众群体接受的主要原因，一代两代游戏我们很少有接触，虽然官方宣称在《海岛大亨3》中已经对游戏很多项目进行了简化，可我个人玩下来的感觉依旧还是有挑战。那些复杂的政治、宗教要素就先不谈了，这里只讲基本生存，也就是刚进入游戏的前一个小时，能否坚持下来不破产、不倒台，这个如果做不到，其他的都免谈。所以，下文中所介绍的都是游戏中的生存基本法则，只要做到以下这些点，你就有机会在岛上建立一个属于你的王朝。梦想才刚刚开始……

综合评分	6.5
剧情	6
画面	7
音乐	4.5
创新	6
游戏性	8

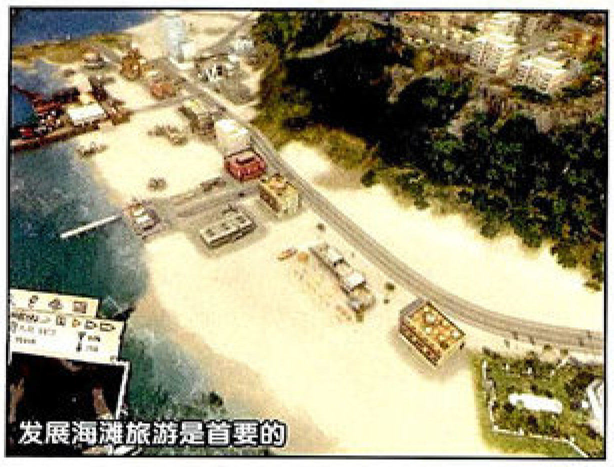
土地规划

最重要的是开局的规划，新人一开始游戏不能什么都不考虑直接开始造那个造这个。首先要对你岛屿充分观察，先看看你的整块岛屿的资源分布情况。了解岛屿情况后再安排你岛屿上各个区块的规划。一般情况下我们都把岛屿分成四大类，农业区、工业区、居住区、旅游区，以后你岛国经济的发展也会按照这四大类划分。农业区要选择土地肥沃的地方才会有更好的产量。种田会造成很大污染，不利于居住和旅游，但又不能离居住区太远，否则农民们的交通会不方便，通常都是集中在居住区边上的位置；工业区的污染也很大，工业建筑附近的景色在图表里显示是红色的，就是完全对游客没有吸引力。但它获得的利润最高，通常分散在城市外围，切忌靠近旅游区，否则会对你的游客影响很大，进而摧毁旅游业；居住区主要用来建造各种建筑，也是岛民们生活的中心，通常围绕着总统府建造，前期规划范围一定要大且要特别注意把道路规划好，市中心以后会很拥挤哦；最后就是旅游区，旅游区一般也分为两块，一块是沙滩旅游点、一块是景观旅游点，旅游点最好集中起来，但你还是需要观察景色分布，景色最好的地方拿来发展旅游业将会吸引大量的游客和获得极高的游客评价。沙滩要选择绿色的区域才能吸引游客，发展各种娱乐建筑；而历史文化景点通常都是固定的，也有可能你的岛屿没有这种景点，那你就需要靠近市中心区来发展娱乐设施，同样会受到本地高收入人群的欢迎。


旅游建筑物


任何建筑都要看所造的地点是否合适


城市已经颇具规模


发展海滩旅游是首要的

第一桶金

如果不是上帝模式的话，你初始的金钱最多也不过20000元，这些钱很快就会用完了。所以开局迅速建立起稳定的经济很重要。正如上文所说的，土地规划好了以后，就要开始造东西赚钱，赚钱的流程是你制作各类商品，通过港口销往国外。港口事先就会存在不用你造，大型货船定期会光顾，带来移民和钱，带走货物。新手可以依照游戏推荐你的建造顺序，但也要有自己的节奏，熟悉了以后就要加快速度，不然赚的抵不上用掉的，你会破产。产业经济基本上也可以按以上四大类土地规划划分，有人说最好专精一项，我觉得初期四大类都涉及会比较好，到了游戏后期才考虑转型专注某项产业。切忌不能盲目造建筑，要有产业链的商业头脑，做一行赚一行，一步一步来。只要建立起完整的产业链，都是能财源滚滚的。下面，我就详细介绍一下这四大类的赚钱要点。

编辑：samtown　美编：小米



各种各样的法令与你息息相关

农业

农业首先要保证国民的生计再图赚钱，我个人觉得种植业的产业最简单最方便，既不需要很高的工人素质（文盲也行），产量等方面也很稳定。初期当然是种稻谷，我的建议是前期初始的两个稻谷农场不要动，以保证对岛上居民的粮食供应，然后粮食问题用畜牧场慢慢替换它。之后想要赚钱的话造一片畜牧场和一片烟草田，然后在添加一个罐头厂和一个雪茄厂用以形成完整的产业链。同样还有糖——朗姆酒——香型朗姆酒，咖啡——干咖啡——罐装咖啡都可以。搬运站和车库一定要造在农业区周围，用来将农业产品运往港口和城市。切记，一个产业链只需要一块种植地就够了，你开很多种植地，工厂来不及加工，效率很低的。当然，靠农业发财几乎是不可能的，它基础产业，利润微薄。在之后市区拥有市场以后，可以考虑多建造点粮食地，用来满足人口增加。如果每年都有人饿死饥荒，不用惊慌，可能是粮食发放问题，可以再造一些市场，小范围的饥荒对政权的影响也不会很大。



农业的选择性很多



鼎盛时期，我的货运码头一天带走超过5万元商品

工业

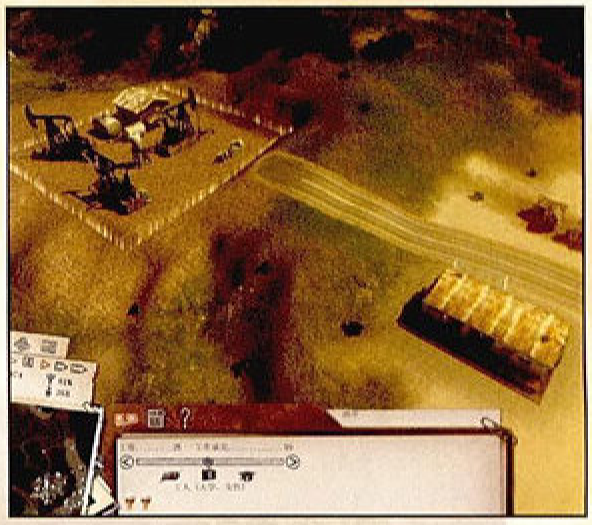
工业才是让你走上发财致富的道路。我建议农业确保后，就要以工业开发为主，攒足够的钱。由于工业和旅游是相对的，所以旅游区一定要远离工业建筑（最好在岛的两头），如果你发现你的岛屿没有这样的划分条件，那我建议你工业和旅游只能挑选一种了。工业产业主要划分为伐木、矿产和石油。初期最赚钱也是最容易获得回报的是伐木场，建一个即可。适当提高工资让工人满员，然后把你的总统叫过来督促生产，建筑上出现太阳即可。不过劝你还是不要暴力砍伐，这对旅游也会有很大影响的。而矿产和石油要看地图，不是每张地图都有，有些油田如果在海上，那初期还不能开采。如果陆地上有矿产和石油资源的话，那钱就好赚许多了。就凭借这三种初期工业，加上农业收入，再加美国和苏联的援助，每次游轮都会送来3-5万，钱绝对不是问题。如果还不行，那就开发产业链，伐木的产业链是伐木场——木材加工厂——家具厂；矿产的产业链是金矿-首饰厂；貌似其他的矿场都是挖出来直接出口的。

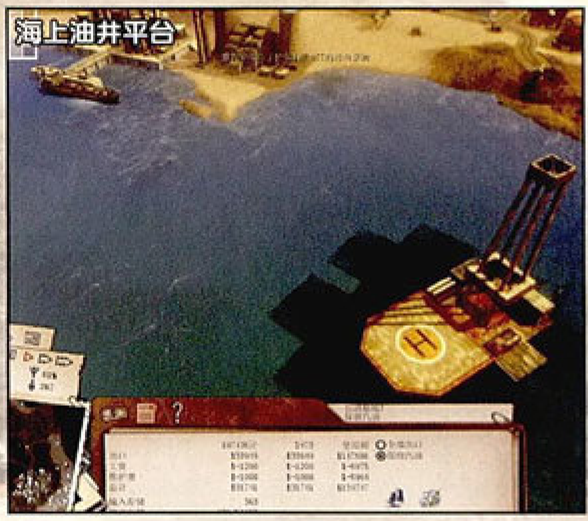


发电厂是后期发展必备之品



伐木场要建造在树木茂盛的丛林





海上油井平台

旅游

然后说旅游业的发展，切记农业工业要远离景区。我个人认为分三步走比较好。首先，规划的时候就说了，要依照岛上景色好坏程度来发展旅游业，不要局限在沙滩，但初期肯定是要依靠沙滩来做文章。先建造一个游客码头，因为工业码头是不会给你带来游人的。然后在游客码头周围建造旅馆和海滨浴场，这些都不贵，但又能很快给你带来利润。在你海滩景点稳定下来，游客越来越多之后，你就要考虑第二步，建立历史文化，风土人文的景区，如果没有现成的这些古景点，那也可以建造土著人居住园，植物园和动物园来吸引游人，记得这些景点要离开沙滩，接近森林。公园利润很高，不要被才30的票价骗了，实际上每进去一个游客就是300！另外不要小瞧了那个小小的景观瞭望塔，位置选得很好的话，吸金能力不低于夜店且又不用招募员工。最后第三步，就是发展消费型的腐败旅游，主要用以吸引美

国的高消费游客，这是后期你所要考虑的事情了。消费区与市区相结合是王道，风景点本土居民是去不了的，但是酒吧、赌场、夜总会等等都是居民和游客都能使用的，结合得好的话这些场所收入是不得了的。而且那些高档酒店、温泉山庄、海滩别墅等等，也都是高档消费者所青睐的地方。游客多起来以后要经常看数据，看看游客的需求，如果布局合理，设施齐全，游客评价肯定是稳定上升的。由于工业的资源是有限的，所以我觉得后期岛国的发展，还是需要以旅游为主。

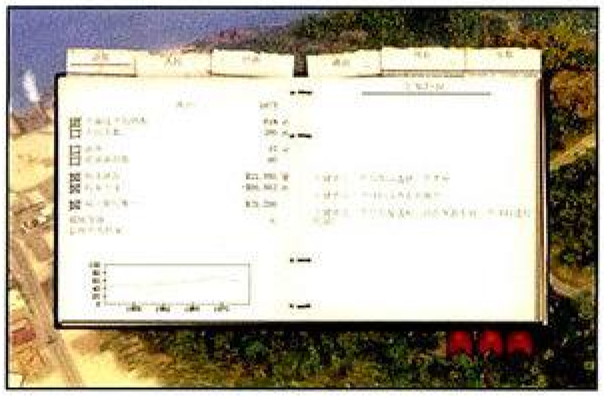

夜店一条街


游客码头记得要远离工业

居住区

居住区的各方面发展，很大程度上会影响岛上民众的支持度和满意度。一旦做得不好，你就会在选举中失败，甚至会引发叛军叛乱。所以，在游戏中生存，除了丰厚的收入外，国内的稳定度也同等重要。岛国上的民众的满意度也与幸福度、就业率、人口素质、犯罪率等等这些数据有关，所以你时刻要关心。看看人民的满意度，差什么补什么。初期你最好在完成第一条产业链的时候就要着手满足人民的这些需求，造他一个诊所一个教堂，不能太晚，否则对第一次选举有影响。

如果你不走暴君路线，只要勤政爱民，军营啥的完全不用造，造了浪费钱。和现实一样，住房条件是人民满意度的最大环节，所以……要致富，先盖房……一般情况下，前期廉租房就够啦，人民的要求很低的。然后要注意人口聚集区的配套设施完整，每块人口聚集区起码配套一个小诊所一个小教堂一个餐馆还有一个市场，后期人民生活水平上去了就要多造公寓以上的房子了。还有薪水的问题，数据里会把加勒比地区的平均薪资水平列在你的岛国薪资水平下面，可以参考。爱民的统治者不能对国民吝啬，要适时加薪。要关心贫富差距问题，加薪的同时要适时缩小贫富差距。加薪有两个好处，一是能提高工作质量留住劳动力，一是能提高消费能力，扩大内需。但是要适度，加得太多会导致财政压力；另外还要公平，差不多的工种，不能光加这些人不加另外人，不然就会在人口有限工作岗位多于人口的情况下出现跳槽情况。总而言之要依照总体经济情况公平公正的加薪。人民的满意度提升了，那你每四年一次的选举连任的机会就很大，但是，你还是要关注岛内各种信仰团体的支持度，宗教主义者、资本主义者、环保主义者、军国主义者等等，和这些组织的关系，很大程度上也影响到你的政局。




廉租房和公寓楼能取代最初的茅草屋


如果住宅楼不够，那岛民就会自建茅草屋

实用天赋

这是关系到你总统本人的个人指数和天赋的建议，通常这会出现在角色建立之前，固定历史人物的天赋指数是固定的，这里我就说一下自建天赋，天赋一共包含四大项，背景、执政原因、品质和缺点。我个人觉得这个指数并不是很重要，只是从某些方面提供了你一点小优势，没有这些天赋，你依然能做得很好。不过，聊胜于无呀！特别是在初期，有那么一点优惠条件可以利用，何乐不为呢？我要建议的是，还是围绕着能为你赚钱的工业、农业、旅游来点。天赋点数最好是有针对性的朝一个方向去点，相互累积起来，会给你提供更多的优势。以下就是各项天赋的推荐，看你怎样搭配啦！

背景

工业

矿工：+50%的矿业产量。适合用于矿产丰富的地图。

白手起家：+15%工厂工人产量，只要是工业建筑的工人都有效。

纨绔子弟：+10%旅游指数，+10%工厂工人产量。+2000元启动资金。同样也适合旅游业。

石油巨头：+50%石油和石油价格。适合用于石油丰富的地图，吸金利器。

教授：加快50%教育和技能熟练，特别推荐！因为，在这个游戏里，只要工人技能满等，做什么都会很有效率，提升50%，会大大提升农民，工厂工人的效率，大大节省培训的时间和金钱，服务品质增加，间接大大提升旅游业和居民的满意度。

农业

农民：+50%农民产量，靠农业致富必备。

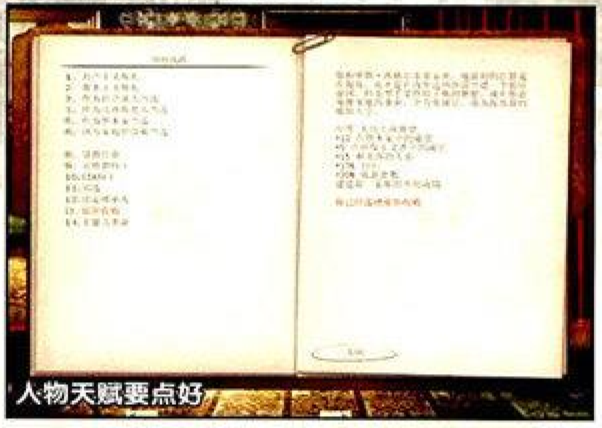
醉酒的男爵：加100%朗姆酒和五香朗姆酒的价格，就算在极差全球经济，朗姆酒也能有跟珠宝差不多的价钱。

旅游

流行歌手：+10%旅游指数，+30夜总会服务质量，夜店必备。

旅行代理人：+20%旅游指数，+10旅游景点和娱乐场所服务质量，靠旅游业吃饭的必点。


游戏开始可自定义难度


人物天赋要点好


漂亮的女总统

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

执政原因

工业

资本主义掌权：+10%工厂工人产量，资本家声望+10

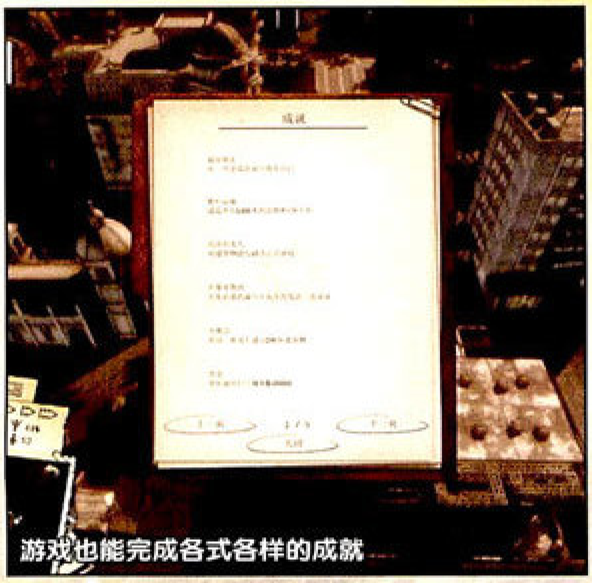
作为资本家当选：+20%工厂工人产量，如果和白手起家相加就是35%了。

农业

共产主义掌权：+10%农民产量，农业就这一个合适的，凑合点吧。

旅游

旅馆收购：+30%旅游指数，建造第一家旅馆不要钱，旅游业必点，和旅行代理人相加就超过50%旅游指数啦！


游戏也能完成各式各样的成就

品质（可选两项）

工业

企业家：+10%的出口价格，对农业同样有效。

理财天才：+20%工厂工人产量，加前两项就是55%了……

农业

努力工作：+10%的总产量，对工业同样有效。

旅游

阅历丰富：+10%旅游指数，吸引更多的富裕游客。后面的附加条件太逆天了……

乐于交际：+10%旅游指数，吸引更多的春假游客。没得选择，必点！

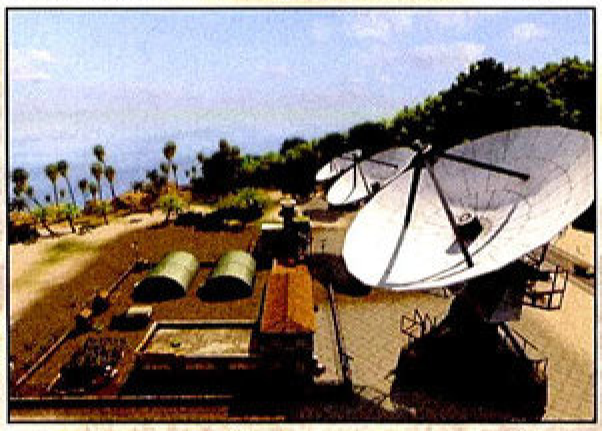

演讲能提高民众支持度

交通问题


繁忙的城市

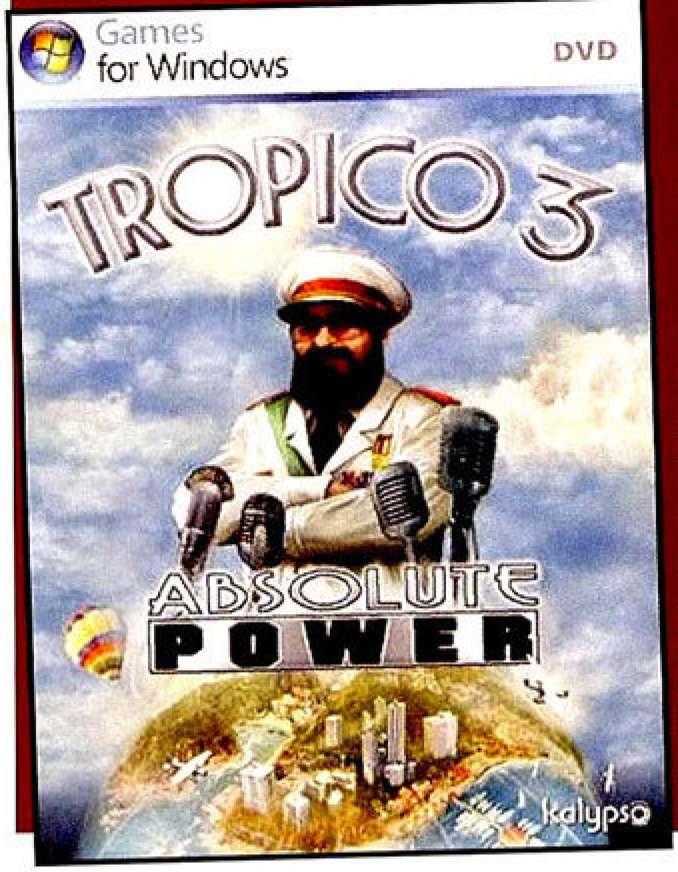
最后，还是要谈一下交通问题，虽然相对一代和二代游戏来说，这代游戏在交通的设计上已经简化了许多，但我还是觉得很操心。首先是车库的利用非常重要，如果你没规划好交通的话，以后会动不动就和你说某个车库超频了。车库的官方指导很模糊，根据我的摸索，车库应该修在以下区域，住宅集中区：当你的住宅区的居民离他们上班的地点很远时。上班时居民会从车库租一辆车，如果上班地点很远，居民就只好放弃舒适的公寓楼，在工作地点附近随便搭建个茅草屋了。工农产出区：当你的工农业区里海港很远时。运输工需要把工农产品运送到港口，如果周边没有车库，那他们就只能手推车一路跑到海港了，效率很低。服务区：包括酒店宾馆、娱乐、医疗等一系列服务建筑所在地离不论是工作地点还是住处很远时。另外游客登陆的码头和机场门口要有车库。

其次就是造路的技巧，后期马路上经常堵车，这个没办法，岛就这么小，不可能造很多马路，只要不要把马路设计得太畸形一般影响不大，居民满意度和游客满意度对这点没什么需求。道路建设的时候，要尽量避免交叉出现，特别是十字交叉，这可跟现实中不同，电脑AI不会自动选择车流量小的道路，也就意味着你的交叉道越多，越密集，实际上就等于交通越拥堵。做三岔道的时候，最好是将交汇点做成三角形，虽然不能设定规则让车只能朝一个方向运行，但是也能有效缓解交通压力。交叉道之间相隔距离越远，交通就会越顺畅。



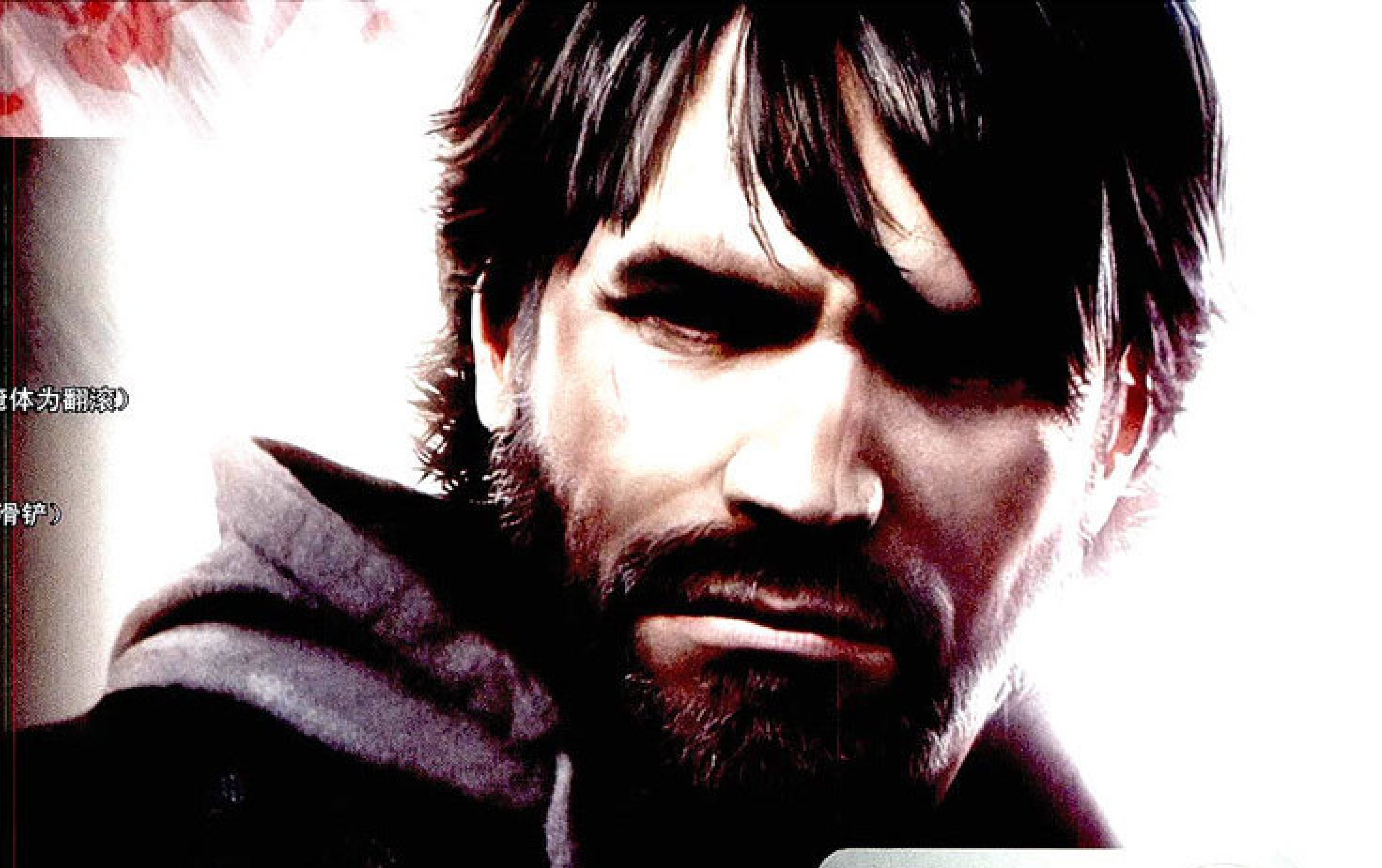


新资料片《海岛大亨3：绝对权力》



英文名称：	Tropico 3: Absolute Power
制作发行：	Kalypso Haemimont
游戏类型：	模拟经营
发行日期：	2010年5月8日
官方网站：	www.tropico3.com

文章的末尾，我还是要给大家介绍一下游戏的资料片已经发布了，《海岛大亨3：绝对权力》包括了新的任务，新的岛屿，改良的系统，大幅度提高了游戏性。将带给玩家全新的体验，统治一个完全属于你的天堂般的热带岛国，可以当个贤明可亲的总统，也可以成为暴虐无度的昏君，一切都取决于你！在游戏中大权独揽，风光无限，腰包满满吧。



- 前进：W
- 后退：S
- 向左：A
- 向右：D
- 跑：Shift
- 射击：鼠标左键
- 找掩体：鼠标右键（潜行中且无掩体为翻滚）
- 精确瞄准：鼠标中键
- 任务：Tab
- 蹲下/站立：Ctrl（站立跑动中为滑铲）
- 菜单：Esc
- 动作：空格
- 遥控炸弹：0
- 手枪：1
- 副手武器：2
- 手雷：3
- 闪光弹：4
- EMP炸弹：5
- 遥控地雷：6
- 黏贴摄像头：7
- 便携式EMP：8
- 感应炸弹：9
- 肉搏：C（长按为捉住敌人作内盾）
- 标记/取消标记：Q（长按取消所有标记）
- 秒杀：E
- 道具：F
- 装弹：R

综合评分	9.5		
画面	9	剧情	7
音效	8	细节	9
游戏性	9	血腥	8
耐玩性	9	爽快度	10

细胞分裂：断罪

Tom Clancy's SPLINTER CELL CONVICTION

是爷们，别用枪

“不杀生”十大基本绝招

《细胞分裂》对付敌人的方式一直以来都比较开放，你可以拿着MP5一直扫射过关，也可以拿着手枪套上消音器秘密潜入，但此游戏的最高境界比较有禅意，那就是“不杀生”，为了山姆死后能够顺利上天堂，我在这里就教大家“不杀”的十个基本招数，每一招实用性都很强，希望大家都能够熟练掌握。

注：我们这里要注意的是本文指的不杀生，有几个地方除外：

1　非控制山姆本人行动的杀生（既然不是主角，让他下地狱去）

2　秒杀模式下用枪的杀生（这是超能力，不算枪）

恨不得自己出钱买家具

玩了这款游戏后，sky对家具的选择上有了更深层次的认识：面积不大的不买，有长腿的不买，实体空隙很大的不买，总之不能完全掩藏一个人的家具绝不买　每次来到一些空旷的房子就暗自埋怨，有钱买灯还不如多买点家具，有时候真恨不得立马打车去家具城自己出钱给买个三、五十套运过来



家具越多越好



文：sky 编辑：看到黑的地方就想蹲过去的sky 美编：小米

"雷"不死他们

在游戏中笔者指的雷包括：闪光弹、EMP炸弹、遥控炸弹等范围性武器。特别是EMP炸弹（俗称电磁脉冲炸弹，能够摧毁半径内一切电子元件，也就是说EMP一出，万灯俱黑）和遥控炸弹（如果使用适当能够等同于秒杀模式的效果）。


逃跑要靠"雷"


狂暴的sam把总部给炸了

窗口是敌人的坟墓

不知道是天气太热，还是室内空气不流通，有些傻子总是喜欢站在窗口乘凉，不管是正对着窗口还是背对着窗口，都不会发现像壁虎一样爬行的山姆大叔，来到窗口正下方，一把把敌人扔出窗外，既不会被人发现又获得秒杀点数和游戏积分。


眼睛是心灵的窗口


好诗，好诗
窗口是敌人的坟墓

水管是用来爬的


所以做特工必须懂得检测水管的承受力

上面我们已经说过了窗口战术，接下来的水管战术再一次证明了，敌人除了不懂往下看，更不懂往上看。看到水管就爬，总会有傻瓜等在你从水管落下的自由落体轨迹上，纵身一跃既帅气又拿到秒杀点数和游戏积分。

藏尸是"爱清洁"的一种表现

我们既不会大卫·科波菲尔的大变活人，又没有韦小宝的化尸粉，打晕人之后，总不能随处乱丢，这样不讲卫生不说，破坏生态坏境影响市容就不好了，因此在某些情况下找个隐蔽的地方下手。

灯泡是你最大的敌人

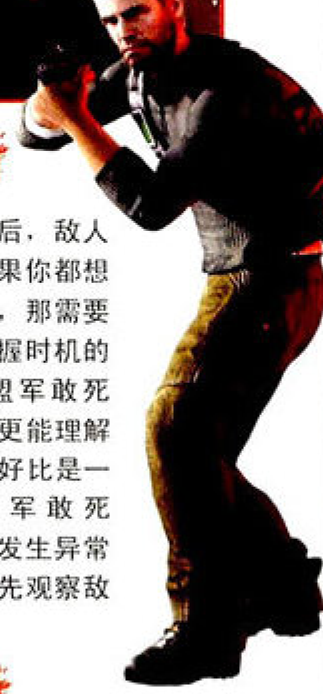
在训练关山姆大叔和女儿的一段对话中这么说到："当它亮着时，你无法看尽黑暗处。但是，当它暗了，你就可以清楚的看清你的周围。所以如果怪兽或是坏人在四周，你可以看到他们，但如果你在暗处，他们就看不见你。"本作最大的不同是用黑白场景取缔原来的阴影来代表黑暗，只要游戏画面变黑白就说明你所处的位置较难被敌人发现。

阳光我们阻止不了（后羿在多好），只能选择夜晚行动，灯泡就是我们最大的敌人，文明一些你可以先去找开关，然后关掉，这样可能会冒着被敌人发现的危险，干脆一点直接拿着枪把灯泡打掉，这个世界将属于你。


黑白场景说明现在你所处的位置较难被敌人发现


不想破坏公物就要寻找开关


懒得四处找开关，那就直接一枪打掉灯泡



寻找敌人视角的盲点


和《盟军敢死队》一样，躲开敌人的视野很重要

剧情越是往后，敌人会越来越多，如果你都想一个个徒手撂倒，那需要莫大的耐心和把握时机的触觉。玩过《盟军敢死队》的朋友可能更能理解我说的话，这就好比是一个3D版的《盟军敢死队》，游戏中大部分敌人都喜欢到处巡逻，如果没有发生异常情况，巡逻路线就不会有太大的变化，所以玩家必须先观察敌人的巡逻路线，在选择下手的时机和地点。

老乡老乡，背后一枪

从背后攻击一直以来都是山姆大叔的风格，这次增加了秒杀点数的概念后，不得不让人联想起了《魔兽世界》里的潜行者，同样是潜行，同样是从背后攻击，同样获得点数，是借鉴还是抄袭，sky在这就不多做评论。推荐多使用蹲下跑动中翻滚和滑铲。


有在敌人没有发现或者刚发现的一瞬间击倒对方才能获得秒杀点数


潜行者和山姆大叔其实本属同门

秒杀是一门艺术，不算杀生

秒杀模式是本代的特色系统，从格斗学来说这是一个超必杀，在获取秒杀点数后，在射程范围内使用，一杀毙命。这一招必须以上面说到的背后一击为前提，几个秒杀点数可以锁定几个目标，千万别吝啬使用，因为秒杀槽有上限，满了就不能叠加，敌人是打不完的，意味着秒杀点数是取之不尽的。



几个格子代表能锁定几个人，出现EXECUTE字样，就可以进入秒杀模式

用镜子来替代眼睛


搞不懂为什么门缝都那么大？

游戏中有很多房间没有窗，门又是关着的，如果贸然开门进去，你可能会发现自己已经扎进了人堆，在前作中山姆大叔用的是管道摄像头，而这次我们只能随便砸块车子反光镜下来了。看清房间里的状况再行动，如果你不是要帅或者秒杀模式的话，请不要踢门。

小技巧：墙上的提示非常重要，也是本次育碧的一个"壮举"，跟着字幕走总没有错。



细胞分裂：断罪

Tom Clancy's SPLINTER CELL CONVICTION

在光与影的狭缝中寻找真相

完美潜入难点图解

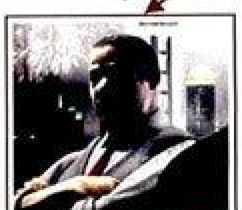
人物关系表



Sarah
莎拉，山姆的女儿，三年前号称死于车祸。



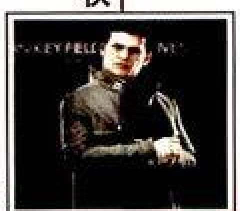
Kobin
一个黑帮小头目，受人之托伪造山姆女儿被车撞死的现场。



Lambert
兰伯特，死于山姆枪下曾经的好朋友，原第三梯队司令，一手策划了莎拉假死事件，挟持莎拉只是为了将来作为筹码要挟山姆。



Sam Fisher
山姆·费舍尔，系列主人公，前第三梯队超级特工，本作中为了追查女儿死因前往马耳他。



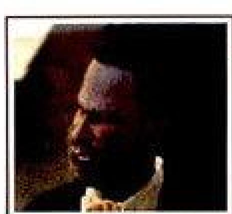
Tom Reed
汤姆·瑞德，现任第三梯队总司令，但背地里想通过引爆EMP炸弹归咎于现任总统，然后扶持副总统上台，自己则做“开国功臣”。



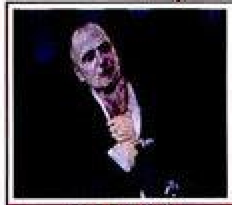
Anna Grim
安娜·格里姆，山姆的旧同事，也是好友兰伯特的女友。直属于总统的特工，现在在瑞德身边做卧底。



Victor Coste
维克多·考斯特，山姆从军时代的生死之交，本作故事陈述者。也就是在第四关我们操控的美国兵和第五关给山姆背包的人。



Galliard
替瑞德办事的人，出面雇佣黑箭组织。



副总统
和瑞德狼狈为奸，想要某朝篡位，又一次体现了美国的言论自由。

关系：Lambert—Sarah：伪造车祸主谋；Sarah—Kobin：伪造车祸帮凶；Sarah—Sam Fisher：父女；Lambert—Sam Fisher：上下级；Kobin—Tom Reed：同伙；Sam Fisher—Tom Reed：最终BOSS 敌对；Lambert—Anna Grim：男女朋友；Sam Fisher—Anna Grim：同事；Sam Fisher—Victor Coste：战友；Galliard—Tom Reed：同伙；Tom Reed—副总统：同伙

图注说明

……（推荐路线）
Q（赤手打晕）
E（秒杀解决）
X（把灯打灭）
○ 关键点

剧情攻略+难点图解

1. 什么才称得上是完美潜入？网上的定义是整个潜入过程中不让敌人觉察到有人入侵，玩过游戏的会发现这是不可能做到的，所以本文所诠释的完美潜入只是尽量不被敌人看到Sam的样子，就算看到也是在使用CQE连续技时的0.01秒。而且完美潜入必须非常熟悉要闯关的敌人数量和场景地形，靠临场发挥有些困难。

2. CQE连续技：在对付多个敌人时使用的必杀技，先长按“C”抓一个敌人做盾墙，然后用“Q”锁定其余敌人，最后按“E”秒杀模式。

3. 这里不能即时存档，一般情况下屏幕上的距离数字每到一次系统会自动帮你存档，每个关卡中间千万别退出否则重新开始。

4. 整个游戏其实都是Sam的好朋友Victor的叙述，现在就让我们听听他是怎么描述这个传奇人物的……



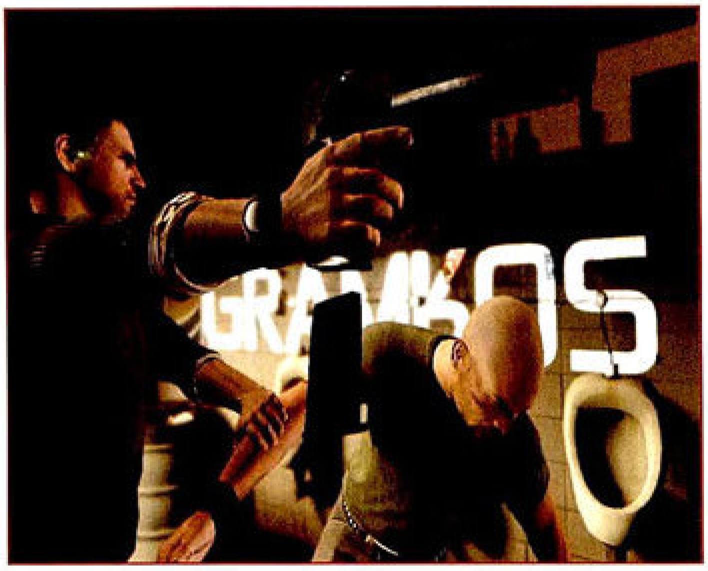
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

小技巧：关于最后杀不杀Reed的问题 [illegible] 不管怎 [illegible] 死，区别在于要么被男人杀，要么被女人杀。当然每一种死法都算是一个成就，要想都完成就必须这一关玩两次。

第一天：Merchant'Street Market商街市集

本关学习要点

1. 掌握掩体之间的互换
2. 对付敌人的一些技巧
3. 学习秒杀模式，记住在武器箱先升级秒杀的射程
4. 习惯暴力拷问



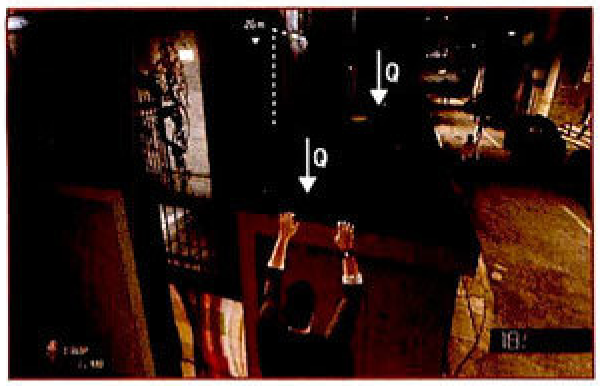
剧情：一直相信女儿并非意外车祸而死的Sam，一个人来到马耳他进行调查。在一个咖啡厅突然接到旧相识Anna的电话，得知自己身处险境，经过了一系列教学关卡后，来到厕所拷问一个小喽罗，得知他们都是一个叫Kobin的人派来的，Sam决定前往他的老巢一探究竟。

第二天：Kobin's Mansion　Kobin的公寓

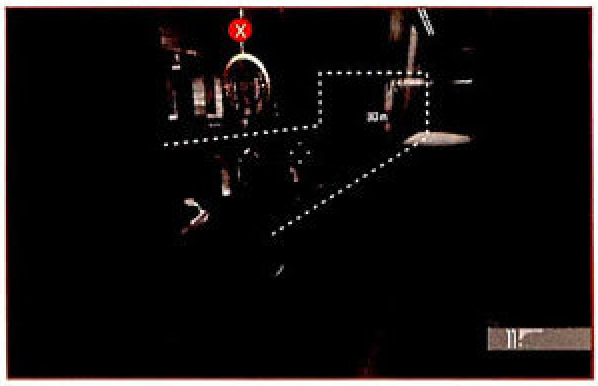
本关学习要点

1. 学会“关灯”
2. 爬管子
3. 窗口突袭

剧情：Sam取下汽车的反光镜，这就是以前的伸缩摄像探头，消灭掉所有的敌人后，只有下Kobin一个人，像个疯子一样不停的狂叫，上去一顿拷问，得知自己女儿的车祸就是这个家伙伪造出来的，正要问道是谁指使时，第三梯队从天而降将Sam打倒。



左右窗都可以上去，考虑到进去后会左走，因此从左边窗上，进房间后一直往左走。



沿着水管爬解决掉正下方的敌人。
到对面看敌人都集中在一起后，打掉当中的吊灯，可以砸死一批。



来到这个房间，别等荧幕灯亮马上进去往左边走爬上水管，这个房间满是水管，发挥空间较大。



别从正面进，绕道右边的窗户过去，搞定窗户口的几个敌人进房间。
把这些灯打掉，剩下的除了自己都是瞎子了。

第三天：Price Airfield普莱斯机场



这个停机场敌人很多，每个敌人都有对付的方法

本关学习要点

应付专业军人

剧情：Sam迷迷糊糊来到一个陌生的地方，朦胧中听到一段对话，一个叫Reed的人吩咐Anna拷问自己关于EMP的事。没想到等众人离开的时候Anna竟然一枪解决掉一个负责监视Sam的人，Sam醒来和Anna的谈话中得知Anna现在替总统办事，现在在Reed身边做卧底，这帮家伙正准备从俄国人那买到EMP来马耳他，并且告诉Sam一个天大的秘密，他的女儿并没有死，并且要挟Sam入伙，没想到气急败坏的Sam打起了女人……，可为了女儿还是妥协了，为Anna把C4炸弹安装在直升机上。

敌人虽然多但掩体也不少，像这种弹药箱和组装墙都是用来隐藏的好地方。



第四天：Diwaniya，Iraq伊拉克

本关学习要点

尽情的使用重型武器

剧情：时间来到了二十年前，Sam和Victor一起在伊拉克执行任务的时候，Sam被敌人俘虏，这是玩家只有控制Victor对Sam进行营救，这里不属于潜行范畴，就当作是《使命召唤》玩吧。一路杀进来，来到幼儿园的一间教室，发现两个人正在折磨Sam，上去营救后，这时敌人蜂拥而至，这里要做的就是尽量久的保护Sam等到救援飞机的到来。



这个关卡像极了《使命召唤》



这个人就是开始被审问的老头

第五天：Washington Monument 华盛顿纪念碑

本关学习要点

1. 如何处理尸体
2. 学会使用EMP炸弹
3. 熟练掌握“CQE”连击技

小技巧：不要对故事模式的略短感觉遗憾，本作的精华在于联机，从故事情节上来说，COOP模式的剧情等于故事模式的前传，讲述EMP炸弹是如何运送来的。

剧情：回到现实和Victor约好了见面的地点，来到一个类似嘉年华的地方，干掉监视Victor的三个人，就来到尽头的一个小房间和战友见面，并且获得背包和EMP炸弹。

难点图解：


把几个光头跟踪的苍蝇拉到阴暗处打晕，记住不能让人看见，否则任务失败。



使用新技术，EMP炸弹，对于一些超过3个人的敌人非常有效，这一关基本上就是让你熟练EMP解决3到4个敌人用的。


使用EMP，整个屏幕抖动的同时，敌人也会短时间"迷糊"--》



冲上去挟持其中一位（长按C）然后对其余几个进行秒杀。

第六关：
White Box Laboratories 白盒技术

本关学习要点

明白有时候打易燃易爆品更管用

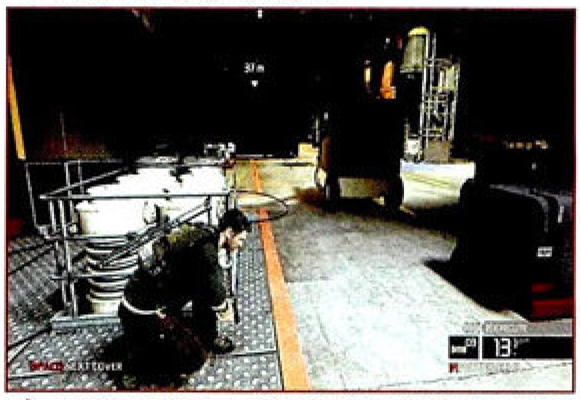
剧情：来到一家研发EMP的工厂，在其中解救一个研究人员的口中得知Galliard雇佣黑箭组织保护这里的安全，名为Robertson的人正在收集实验数据。山姆决定下载这些数据，最后为了掩饰Anna的踪迹，引爆了一个EMP。

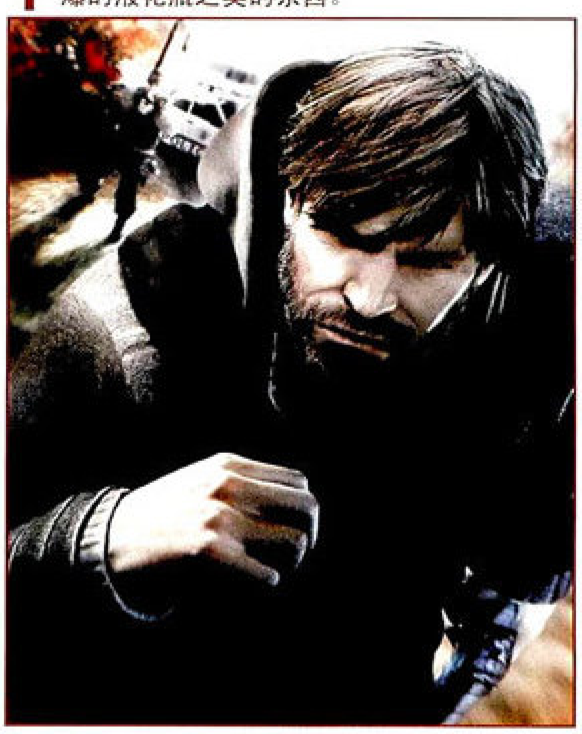
难点图解：




这里是一场长时间的守卫战，敌人会从3个门不断的涌进来，旁边有武器箱，学会使用爆破弹，这里会有6波以三个人为小队的敌人出现，每一波的间隙可以继续补充弹药。


当然这里有个小阴招就是爬到窗户外面搞偷袭，一旦失手被敌人发现，敌人会躲在你的射程之外而也不会靠近。


这里以后基本上教你学会打爆附近的易燃易爆的液化瓶之类的东西。



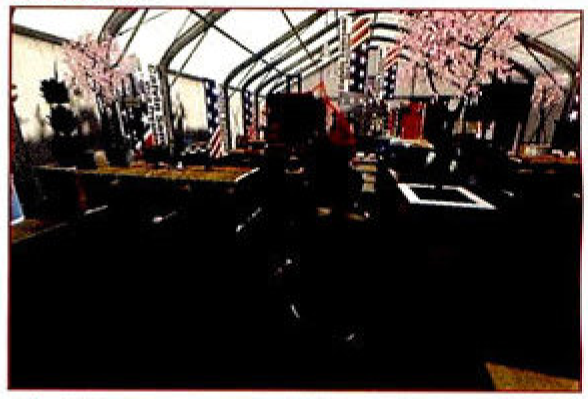
第七关：
Lincoln Memorial 林肯纪念馆

本关学习要点

1. 学会使用监视器
2. 掌握快速追踪技术

剧情：Anna要Sam来到林肯纪念馆，录下了Reed和Galliard的对话，等Reed走后上去拷问Galliard，从他口中得知Reed想引爆放放置在市中心的三个EMP炸弹，然后自己则出来拯救城市。

难点图解：


追逐战，当中不能用枪，就算路上可能被耽搁，但基本上逃跑的家伙会一直等你，让人感觉更像是个陷阱，但可惜编辑想的没笔者这么深层次。

第八关：
Third Echelon HQ 第三梯队总部

本关学习要点

1. 学会使用热量探测器
2. 注意敌人开始穿防弹衣

剧情：Sam来到第三梯队总部，居然碰到一个菜鸟前台，连鼎鼎大名的Sam都不认识，随着剧情的发展又碰到了那个嚣张的Kobin，这回谁也救不了他，在严刑拷问下得知Reed想把骚乱嫁祸给总统，然后扶持副总统上台。关于Sam的女儿，Kobin承认是自己负责伪造的现场，刚想走第三梯队的特工又是从天而降，搞定他们后来到Anna的办公室，她告诉了Sam的天大的秘密：策划女儿车祸的背后策划者正是Sam最好的朋友Lambert，为的是扶持Sarah以后可以要挟Sam，得知被好朋友欺骗后，愤怒的Sam立马变成了"超级赛亚人"，自动锁定，无限秒杀，一路狂奔，杀出了一条血路。

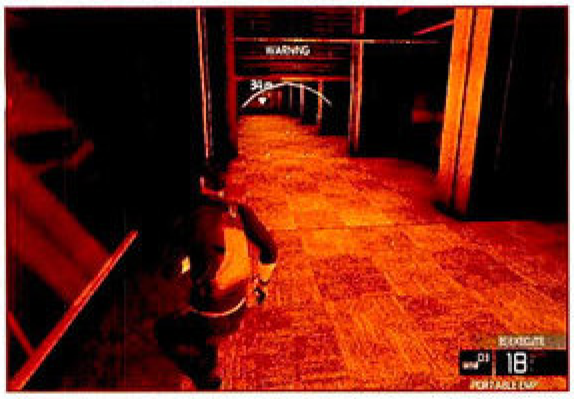
难点图解：


不要从正面进去，绕过汽车从窗户潜入

 小技巧：可以双人合作的co-op剧情，和一起杀敌人 的Hunter模式，玩家互相比赛的Face-off模式。



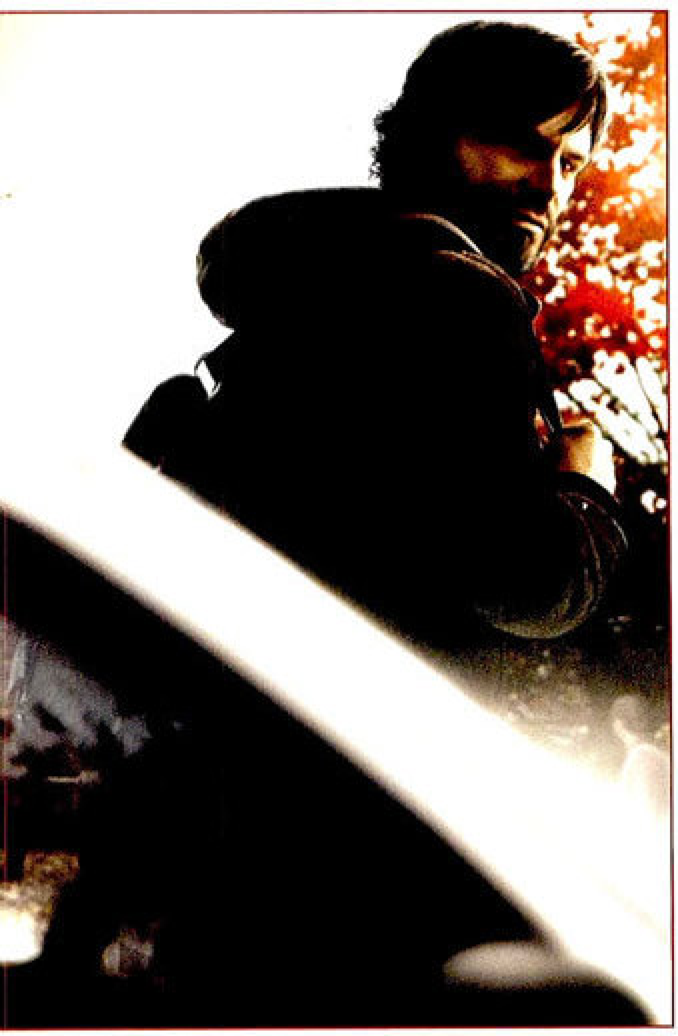
这里有三点不能被发现，否则任务宣告失败：1：不能被敌人发现，2：不能被光照灯发现，3：不能被光照灯发现尸体，所以尽量长按C把尸体拖到隐蔽处解决。



刚进总部来到这个熟悉的地方，看到设计人员恶搞的欢迎回家的字样，警报声响后必须立马行动，否则自动门一关任务失败。



从一个粉丝手里拿了到招牌道具探测器，避过房间里的激光。



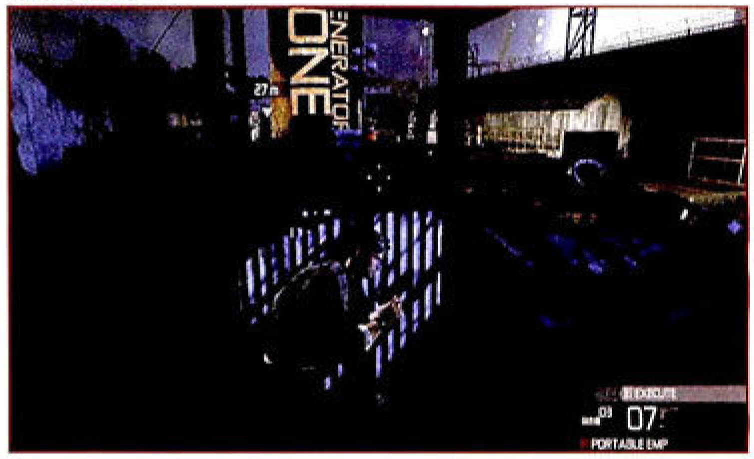
第九关：Michigan Ave Reservoir密歇根街水库

本关学习要点

1. 学会用各种不同作用的雷
2. 学会爆炸加CQE连续技的组合

剧情：Sam来到密歇根街的水库拆除EMP炸弹，顺利完成任务后Victor会带来Sam日思夜想的女儿Sarah，并在她的支持下决定去白宫找Reed算账。

难点图解：



这里敌人相当多，而且场景开放，很难靠近或逐一击破，只有利用手雷和周围易燃易爆品外加CQE连续技，运气好能够一下子全部干掉。



在锁定四个敌人后，把右侧的重物打下来砸死两个，马上秒杀其余四个。



在拆除第二个炸弹前，会有直升机出来阻挠，因此整个过程中都必须躲在掩体后。



第十关：DownTown District市中心街道

难点图解：



剧情：大战前的渲染，在去往白宫的路上整条街道到处都是受伤的人群，撞毁的汽车，一副人间地狱的景象。

非常头痛的局面，起手锁定较远距离的四个，外加脚下一个，解决掉后尽量往回跑那里边边角角比较多。



小技巧： 要把所有武器，手榴弹，服装升级，总共需要26900点的奖励点数。

第十一关：The White House白宫

本关学习要点

将以上所有的本事都拿出来

剧情：到了最后一关，Sam和笔者都没想到，Reed居然疯狂到直接屠杀白宫，路程过半发现副总统正在准备就职演说，拷问副总统（这是笔者拷问过的最高层的人物，心情有些紧张），在最后和Anna会合的时候，大家决定用苦肉计进入Reed所在地，在Reed的一通谬论后，Sam和Anna一起发难，最终Boss就这样命归西天。最后我们又来到了开始时的画面，Victor继续在接受审问，刚说到Sam当自己是兄弟的时候，门外一阵巨响，所有的玩家都知道Victor的“家人”来了……

难点图解：



打爆油车之前，可以引起些骚动，让更多的敌人过来。



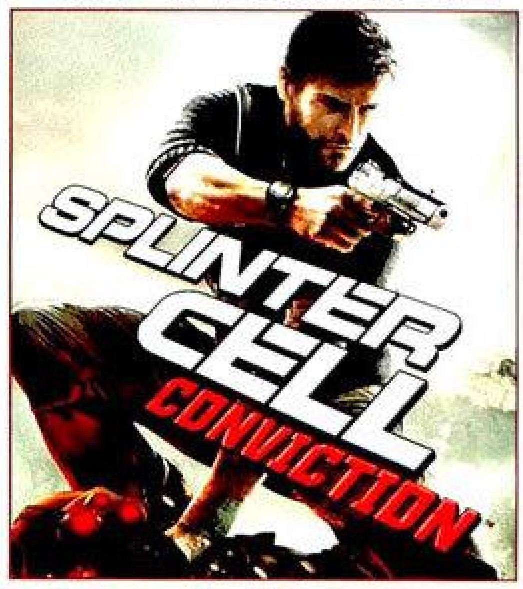
虽说是黑夜，但地上布满了打不烂的灯，而且敌人中也混杂了第三梯队的特种兵，非常难对付。出现多个红色detected后，马上使用EMP炸弹逃脱，尽量先收拾落单的敌人，在一起的也等机会，总会分开的。



这里有机关枪，千万别试图在远处靠手雷或者别的什么干掉他，这样只会浪费弹药，从左边绕过去。

各种武器获取方法





Mark 23 (Suppressed)	自带	
MP-446 (Suppressed)	自带	
Desert Eagle	单人模式	武器箱
P228	单人模式	第三关武器箱
Five-seveN	单人模式	第五关武器箱
USP 45	单人模式	武器箱
Skorpion	单人模式	第二关武器箱
SR-2M	合作模式	第一关武器箱
mp5-n	单人模式	第三关武器箱
mp5-sd3 (supressed)	单人模式	第六关武器箱
aks-74u	合作模式	第一关武器箱
m468	单人模式	第六关武器箱
sc3000	单人模式	第八关武器箱
ak47	合作模式	第二关武器箱

scar-h uplay	用20	育碧点数购买
mossberg 500	单人模式	第二关武器箱
倒后镜	单人模式	第二关武器箱
电磁脉衝手榴弹	单人模式	第二关武器箱
手榴弹	单人模式	第三关武器箱
闪光弹	单人模式	第三关武器箱
光纤偷窥镜	单人模式	第三关武器箱
可携式电磁脉衝	单人模式	第五关武器箱
OPSAT/PDA	单人模式	第五关武器箱
摇控炸弹	单人模式	第六关武器箱
聪明炸弹	单人模式	第六关武器箱
超声波视镜	单人模式	第八关武器箱
避弹衣	单人模式	第十关武器箱

 小技巧：通关单机剧情后，[illegible]因为这会让你足足等上20分钟。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

关于武器升级


越到后面，敌人装备越好，就算爆头一枪都不够

武器有三种数值：火力、射程、准确度。

火力：有秒杀模式火力影响其实不大，如果你是要手动开枪解决敌人，火力才会有影响，因为后期会有穿防弹衣和头盔的敌人，火力太小的话可能要两枪才打的死。

射程：指的是秒杀模式的发动范围，射程越长，就算敌人很远标记也还会是红色的，算是值得注意的一项数值，高射程的武器可以比较容易在任何情况下秒杀。

准确度：影响的则是平常画面上准星的大小，越高的话准星会缩的越小，不过永远不会缩成一个点，要购买雷射瞄准器才会多一个红点，也不是每一把枪都可以升级雷射瞄准器，这个属性越高会让你手动开枪的准头更高。


太远的就算锁定，秒杀模式也对其无效



瞄准星的大与小差别很大

全成就列表

列表备注：前面英文名为成就名称，中间数字为分值，最后中文部分为成就解释

Realistic Difficulty	50	以“Realistic” 难度完成单人故事模式
Co-op Realistic Difficulty	50	以“Realistic难度完成合作故事模式
Quality Time	20	邀请一名朋友加入并参与合作故事模式或任何游戏模式
Hunter	10	合作完成“Hunter”游戏模式中的任意一张地图
Last Stand	10	合作完成“Last Stand”游戏模式中的任意一张地图
Hunter Completionist	20	以rookie或normal难度完成“Hunter”游戏模式中的所有地图
Hunter Master	50	以realisticl难度完成“Hunter”游戏模式中的所有地图
Last Stand Completionist	20	以rookie或normal难度完成“Last Stand”中的所有地图
Last Stand Master	50	以realisticl难度完成“Last Stand”游戏模式中的所有地图
Face-Off Completionist	20	使用任意连接(connection)类型完成"Face-Off"中的所有地图
Face-Off	10	以任意难度赢得一场
“Face-Off” Preparation Master	30	完成所有prepare 和 execute 挑战
Stealth Master	30	完成所有vanish挑战
Stealth Master	30	完成所有Splinter Cell挑战
Well-Rounded	50	完成所有挑战
Weapon Upgraded	10	为任意一把武器购买所有3项升级
Gadget Upgraded	10	为任意一把Gadget购买所有3项升级
Weapons Expert	20	为所有武器购买全部3项升级
Gadgets Expert	20	为所有Gadgets购买所有3项升级
Weapons Collector	20	解锁武器库中的所有武器
Variety	10	购买任意一套制服
Accessorizing	10	为任意一套制服购买一件配饰
Ready For Anything	20	为所有制服购买所有9件配饰
Fashionable	20	为所有制服购买所有6件纹理变形
Perfect Hunter	20	以realistic难度在一次不被发现的情况下完成Hunter里的任意地图
Last Man Standing	50	在 Last Stand当中，以任何难度在任意地图里的一节中一次不倒。
Revelations	20	发现Anna Grimsdottir的黑暗秘密

Sky枝：潜行后遗症

游戏虽然结束了，但精神上一直没从《细胞分裂》中走出来，就像小孩子看完动画片后，都会下意识的模仿起来，我也不例外，以至于在现实生活中出现了不少笑话。

1. 看到有人背对着我，就忍不住想背后给他后脑勺来一棍。



2. 走路习惯往有阴影的地方走，哪怕这块阴影只有一本《电攻》那么大。

3. 非常积极的帮公司和家里关灯，导致很多人都误会我是个节能省电的好小伙，至于那些没有开关的发光物体，我很自然的捡起了路边的石头……



4. 有时看到墙角，桌脚就有蹲着走的冲动，朋友问我在干嘛，我解释道：捡到钱了，于是乎硬是被“正义”朋友拖到了警察叔叔跟前。



小技巧：所有武器一开始都是锁定的，解锁方式很简单，就是去捡敌人掉在地上的枪，捡了不一定要带在身上，捡过了就算解锁了。



游戏，让生活更激情

2010年电攻游戏世博会十大国家馆

2010年电攻游戏世博会于2010年6月上半刊隆重召开，此次世博会也是由电攻举办的首届游戏世博会。本次展会以“游戏，让生活更激情”为主题，共有10个国家，20个游戏单位，100个著名游戏人物参加，创造了游戏世博会史上最大规模记录。电攻各小编作为展会志愿者，都担当起了这一次展馆讲解员的工作。



游戏可以宁静，但生活需要激情

游戏和电影一样作为一种综合艺术，其目的是把快乐带给社会，之所以被称为第九艺术缘由也因为此，但在商业化操作的背景催生下游戏许多内容乏味，形式单调，面孔千篇一律，论艺术底蕴，人文背景都不能让人满意。借着这次游戏世博会的机会，各国游戏厂商将进行一次深层次的探讨，探讨游戏的将来，游戏的生命，游戏的轨迹。发挥游戏的作用，让生活更有激情。



中国馆……

场馆主题：情系一剑，魂之武侠

国家馆日：2010年10月1日

展馆位置：A片区

展馆承包商：中国台湾地区大宇资讯股份有限公司



讲解员：月月

倚楼听风雨　淡看江湖路



代言人：李逍遥

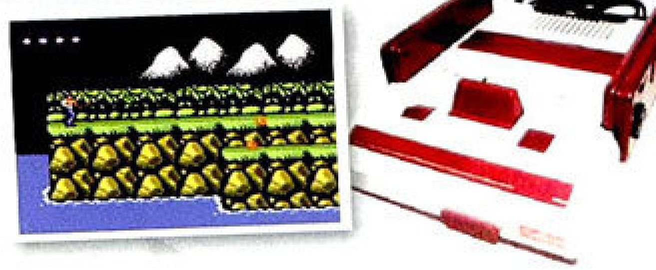
我们总说外国人有种英雄主义情结，但其实国人的大侠梦做的并不比他们少，武侠小说中的主角最后总能荣升为号令江湖的一代侠士，并且为人津津乐道。作为一个小人物转职成功的典型，作为无数平凡人YY的目标，作为最武侠最英雄的代表，相信选择李逍遥作为中国馆的代言人不为过吧。



现实版的代言人，找胡歌还是很贴合的。看了他在台湾地区娱乐节目中出彩的表现，与性格有些鬼马的李逍遥很像哦。

改革开放区

电子游戏对于我们而言，是一个不折不扣的舶来品。1994年前，我们对电子游戏的概念还停留在任天堂8位机（也就是红白机）的家庭视频游戏机上，伴随70、80成长的《超级玛丽》、《魂斗罗》、《马戏团》等作品成为无法复刻的回忆。



展馆介绍：中国馆是本届世博会主办国设计建造并将永久保留的国家展馆，着力于体现“城市，让生活更美好”的主题，展示核心内容为“城市发展中的中华智慧”，从中国城市历史、现在、未来的发展出发，展现出一幅中国伟大的城市文明图。

发展区

1994年，中国内地终于拥有了正式的游戏刊物和第一款自主研发的商业PC游戏产品《神鹰突击队》。自此之后，国内游戏市场进入了萌芽期，这其中涌现了不少以传统文化为载体的游戏。特别是1995年由台湾地区大宇资讯股份有限公司出片的RPG单机游戏《仙剑奇侠传》，被玩家评为“旷世奇作”，获得众多奖项的同时，其第一、第三部还被改编成了电视剧。自此，仙侠、武侠、修真、修仙等等元素开始地毯式地轰炸玩家，就连金山西山居的长青作《剑侠情缘》系列也是从山寨《仙剑奇侠传》开始，最终走上了单机转型网络、超越前辈的脱帽之路（话说后者自产的网游，真的是不堪入目，与后辈的差距不是一点二点）。

腾飞区

1998年下半年，红红火火的内地原创游戏初现由盛至衰的迹象。众多红极一时的公司退出了游戏市场……虽然目标软件、金山等几家公司仍坚持原创之路，但一叶知秋，单机衰败之势渐显。

与之相对应的是，1999年第一款中文图形网络游戏《万王之王》的推出，开启了中国游戏产业的网络时代。从2000年开始，网络游戏开始蓬勃发展，涌现出了不少抓住时代机遇的游戏人。靠代理运营网游起家的盛大、从单机转型至网游的金山、目标软件和以回合制胜的网易，成为中国网游的三足鼎立。

PS：1999年5月，电攻创刊啦。

而后的十年，网络游戏的发展可谓神速，期间涌现出的游戏大佬们不计其数，例如不走寻常路，搞免费发工资却挣得比谁都多的史老板；从《传奇》走来，每一次CJ都是大手笔的天桥哥；一个最单纯的生意人朱骏，听闻此君近日将要斥资8亿英镑收购利物浦。如此看来，网游游戏成就了我们，更成就了他们。对于不可预料的未来，我敢说，世界仍将被第九艺术充斥。



史玉柱
朱骏
陈天桥

经典游戏回廊



1990，《轩辕剑》
1995，《仙剑奇侠传DOS版》
2009，《剑侠情缘叁》
2010，《古剑奇谭》
1994，《赤壁》
1999，《万王之王》
2001，《传奇》
2007，《天龙八部》

未来区

前有丁磊养猪，后有朱骏踢球，看来大佬们的心已经开始不安定啦。其实，网游发展得再猛再快，也有衰败的一天。当时没日没夜沉迷于单机的我们，又怎会想到如今国内单机市场已萎缩成如此田地。正如时尚总是不断轮回，如今玩腻打杀网游的我们，更渴望回归单纯和趣味的游戏生活。最近国外和国内的不少单机大作纷纷出炉，我不敢说这是单机复苏的一种信号，但至少它传递给我们这些仍保有游戏热忱的人一个信念，就是游戏，永远不会令爱它的人失望。



台湾地区馆……

场馆主题：游戏明星代言，游戏COSPLAY

展馆位置：A片区

展馆承包商：智冠科技股份有限公司


讲解员：阿汤叔


世博大使：王俊博

台湾智冠公司的王伯伯不仅是华人游戏业界的鼻祖，也是20年来亚洲游戏行业十大最具影响力的人物，这也是为什么大叔要邀请他老人家来做港台地区馆游戏世博大使的第一个原因。早在大叔还是学龄前儿童的时候，王俊博已经开始在游戏界闯荡了，当我学校毕业进入电攻杂志那年，智冠已经凭借《仙境传说RO》跨入了著名游戏公司的行列，而在我写这段文字之时，王伯伯早就统治了整个台湾地区的游戏行业并且把生意做到了东南亚。现在，他已经是一家年营业额超过32亿元的上市公司总裁了。第二个原因，就是王伯伯不仅是一个成功的游戏人，而且还是一个娱乐和搞怪的游戏人。他个人最喜欢的就是游戏的COSPLAY，公司每出一款游戏，他就要COS一次游戏中的角色，这已经是被大家所津津乐道的趣闻了。并且，他还喜欢邀请娱乐圈里的名人来为游戏代言，这也掀起了整个台湾岛内游戏圈里的明星代言热。这不，本次游戏世博会，他就带来了十大台湾地区天王级明星，下面就让我们看看他们都代言了那些台湾地区热门的网络游戏吧！



展馆介绍：冰岛馆的设计理念是一个“冰立方”，整个建筑被印图面料包裹，在背投光的照射下，展现出玲珑剔透的冰的景象，仿佛透过冰川看过去一样。展馆外墙采用冰岛火山岩制成，极具冰岛特色和立体感。



美国馆……

场馆主题：奇幻魔法、科技战争、

国家馆日：7月2日

展馆位置：C片区

展馆承包商：美国EA电子



讲解员：贪睡猫

相对于东方的游戏，美式游戏更多的是体现出硬派和科技的感觉，当然传承了许久的“龙与地下城”同样也让其在古典魔幻上永久的占据着一席之地，有着一股古今共存的特殊气氛。现在就让讲解员贪睡猫来为你带来这篇北美大陆的游戏开拓史。

爱冒险的勇者

无论现在那些诸多的“XX纪”模范命名的游戏，那都是因为在RPG界一部无法替代的系列《创世纪》，1980年诞生的这个系列正如同他的名字一样和他的制作人理查德一起创造了一个角色扮演游戏的纪元。与《创世纪》一起在那个时代并称的则是《巫术》，以及后来赶上的《魔法门》。说起《魔法门》同样应该是我们国内玩家熟悉的一个系列，那时进入国内的《魔法门6》带领着无数爱幻想的游戏玩家徘徊与那片恩洛斯大陆之中。但是，或许是兴衰规律的循环，这个备受推崇的游戏类型也陷入过很长一段的沉积，但是这段沉默期也缔造了另一个分支的产生，那就是《暗黑破坏神》，这个独具一格的A.RPG游戏造成的影响和疯狂是现在都让人久久难忘的。当然，喜欢传统角色扮演游戏的玩家也不要急，以“龙与地下城规则”为传承基调的游戏一直都没有消失，曾经黑岛的《博德之门》所创造的“真实”，的《无冬之夜》又将这个传统RPG继续接力下去，一直到现在的《龙腾世纪》，也许游戏中的规则发生了变化，也许曾经被老玩家津津乐道的“D&D规则”已经无法再以其繁琐的姿态展露于游戏之中，但是那颗爱冒险的心一直没有改变过。

掌握即时战略的时代

即时战略领域虽然接触的公司相当的多，甚至中国也有触及不少，但是真正在历史上留下美名的并不多。但是将即时战略游戏展现的如此精妙，则是我们北美馆的特色。当然说到即时战略的话，自然又要老生常谈的提到《沙丘魔堡2》这位现代即时战略的鼻祖了。1989年出现的这款游戏拉开了现在竞技的开端，之后《红色警戒》、《帝国时代》便成了早期佼佼者。之后出现划分这个即使战略发展阶段的游戏《星际争霸》，以及之后统领了即时战略发展的公司“暴雪”。实际上暴雪在发售最初的《魔兽争霸》时便呈现了一幅极具实力的挑战者姿态，之后用《星际争霸》将完美的平衡性概念带入了即时战略之中，同时又用《魔兽争霸3》展现了融入RPG要素的战略操控，而现在又将由《星际2》拉开下一个即时战略游戏发展阶段的序幕。



《博德之门2》是龙与地下城迷们永远的谈资



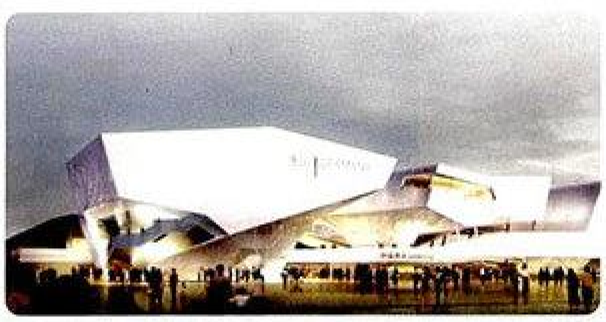
《星际争霸2》是否会成为即时战略的新宠儿呢？

现今全球最大的娱乐软件开发发行公司EA

ELECTRONIC ARTS

最初的EA标识，引发了不小的误解

不管你是不是喜欢EA的游戏，谈到北美游戏的话就离不开EA，这个有着28年悠久历史的公司，对北美甚至是全世界的游戏业都有着举足轻重的影响。比较有趣的是最初的EA公司标识是方块、圆圈、三角的组合图案，然后栅格化处理暗示电子科技的主题。不过这一效果却让人以为图片中的方块代表E，三角代表A，而至于中间的圆圈则让人搞不清楚所以然。直到1999年，才变为现在我们所熟知的标识。



德国馆……

场馆主题：和谐都市

造型亮点：悬浮于空中的建筑

展馆位置：C片区

国家馆日：5月19日



讲解员：小P羊

德国游戏文化与历史

暴力是德国游戏文化的禁忌……

德国人素来以严谨著称，但他们对待游戏的态度同样充满热情。不同于欧洲的其他国家，这块土地一度被传统的电脑游戏所占领，直到最近，要XBOX360和wii的德国玩家才有所增多，而且其中的不少人还是冲着任天堂的休闲游戏而去的。当然，热爱游戏并不代表包容所有游戏。在德国，类似《战争机器》

展馆介绍：美国馆外[illegible]进入[illegible]四个不同的展示空间，每个体验区都展示了中美两国共同的精神——乐观、创新和合作。

PDF过刊杂志收藏购买微信：hfwz888888

这样的游戏是严禁出售的（马库斯大叔，您太暴力了），幸运的是，喜欢僵尸游戏的朋友依然可以体验到痛殴僵尸的乐趣，只是所有僵尸只会流淌绿油油的“菜汁”。

TIPS

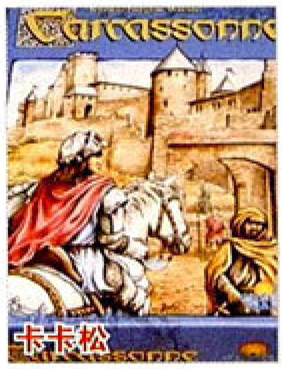


马库斯：我感到压力甚大……

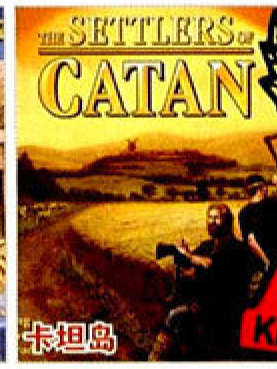
暴力是德国游戏文化的禁忌，这与德国人对二战的自省不无关系。为此，德国人在开发游戏时会尽量避免直接冲突。

全球最有影响力的桌游大奖在这里！

提到德国人爱玩的游戏，自然免不了要提到桌游。德国的Spiel des Jahres（简称SDJ）是目前世界上最有影响力的桌上游戏大奖。这个奖项最初由德国的游戏评论家们于1978年创办。如今被桌游玩家津津乐道的卡坦岛（Settlers of Catan）以及卡卡松（Carcassonne）就先后在1995年和2001年上获得此奖。



卡卡松



卡坦岛



SDJ桌游大奖

欧洲规模最大的游戏博览会——科隆！

在游戏推动方面，德国人也有无比骄傲的成绩，那就是莱比锡——欧洲地区规模最大、最权威的游戏博览会！莱比锡游戏展创办于2002年，每年都有大批软、硬件厂商参展。由于莱比锡的成功，本是欧洲第一游戏展“ECTS”在此游戏展诞生后不久便退居二线，最终被取消。到了2009年，原莱比锡游戏展正式移师科隆，改名为科隆游戏展。像EA、索尼、微软这样的大牌公司都曾携最新的技术和产品在科隆游戏展上参展。

德国经典游戏

卡卡松

《卡卡松》无疑是德国游戏经典中的经典，这款桌游描绘了法国南部的美丽古城，参加者扮演中古时代的君主，派手下的亲信去开疆拓土，亲信扮演不同的脚色，去占领或管理领地。看谁的策略运用得当，就能赢得最后的胜利。如今，该作还已登陆Xbox Live Arcade（XBLA），并且可以支持5人的在线联机游戏或是4人的对战模式。



卡卡松xbox360版

部落战争

《部落战争》是一款由德国研发而成的策略类网页游戏，自2006年进入中国市场以来，赢得了许多玩家的好评，一度成为网页游戏的鼻祖。


部落战争

孤岛危机

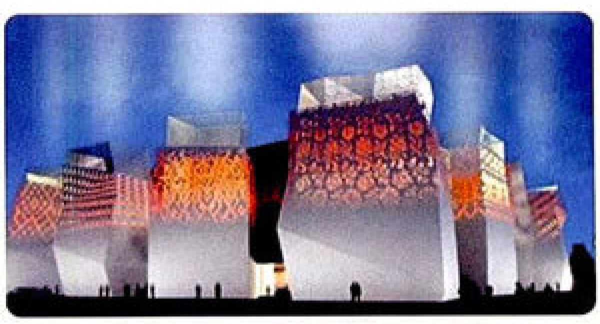
《孤岛危机》是一款科幻题材的第一人称射击游戏，此游戏由德国游戏开发商Crytek制作开发。《孤岛危机》的背景发生在一群外星机器的船舰在地底被发现，玩家扮演三角洲特种部队中暴龙小队的成员——诺曼（Nomad）进行搜索和撤离的任务。值得关注的是，由于德国政府要明令禁止暴力动作游戏，Crytek一度扬言要搬出自己的国家。


孤岛危机之弹头



形象代言人

红毛小精灵普木克（Pumuckl） 是德国最有名的卡通形象（这个角色也曾在GBC游戏中出现过）。



俄罗斯馆

场馆主题： 奇幻传奇、俄罗斯方块

国家馆日： 9月28日

展馆位置： C片区

展馆承包商： 1C Company


讲解员：装甲兔

游戏理念

1C COMPANY

辽阔的国土与漫漫的寒冬为俄罗斯的文学带来一种不畏艰险、战天斗地的精神，也为俄罗斯的游戏制作者带来完美的奇幻传奇类游戏的创作环境。俄罗斯独特的地理条件和历史造成了俄罗斯文化对欧亚大陆文化的兼容并蓄，而俄罗斯游戏公司1C Company正是俄罗斯文化多样性的完美体现。俄国游戏的特点就是，游戏风格绝对硬派，相对的，游戏里的各种Bug也出奇的多。


俄罗斯红场

展馆介绍： 俄罗斯馆以“新俄罗斯：城市与人”为主题，由12个塔楼和“悬浮在空中”的立方体组成，馆内内部设计理念就来源于诺索夫的作品《小无知历险记》，力求呈现一个美丽、精湛、充满童话色彩的儿童花园城。

国家与游戏

说起俄罗斯的游戏，几乎所有人都想起一个响亮的名字，那就是《俄罗斯方块》，前苏联数学家阿列克谢·帕基特诺夫为了消磨自己上班的无聊时间而发明的娱乐工具成为了造福全人类的宝贝。但是很少有人知道这款风靡世界的游戏在当时并没有给阿列克谢·帕基特诺夫带来一分钱的报酬，而仅靠《俄罗斯方块》这个游戏，与它同捆发售的任天堂Game Boy就在美国销售了近150万份。2007年的GDC（游戏开发者大会）上，阿列克谢·帕基特诺夫获得由GDC颁发的2007年第一金企鹅奖，该奖项被用来授予那些“有勇气尝试新鲜事物的开发者或团体、业界的开拓者们”，他获得该奖可谓是名至实归，当然这也是一个迟到的安慰。

前苏联解体之后，俄罗斯却又遇到另一个险些毁了整个游戏产业的敌人，那就是黑客破解与盗版软件。曾几何时，俄罗斯的盗版游戏占去了整个游戏市场的95%的份额，蜂拥而来的外国盗版游戏挤压了俄罗斯国产游戏的市场，不少俄国游戏制作组不得不转行为外国公司做游戏代工。



阿列克谢·帕基特诺夫与他的俄罗斯方块

俄罗斯本土的黑客也把破解的目光转向了外国游戏，作为拥有世界上最强大的黑客阵容的国家之一，俄罗斯黑客绝非等闲之辈。《星际争霸2》曾经被暴雪称为完全不可能被黑客破解的游戏，BETA测试版推出后多个外国知名黑客破解组织都试图对游戏进行破解而惨遭失败。正当暴雪众人暗自庆幸之时，俄罗斯黑客再一次横空出世，离线游戏、与AI完美对战等功能纷纷被破解，甚至有俄罗斯破解小组表示已经成功破解《星际争霸2》的联网系统，虽然还有一些不完美的地方，但是这也是星际2的对战系统首次被攻破，俄国黑客又一次扬名天下。


精美的俄罗斯东正教教堂



让Game Boy成为热卖掌机的重要助力——俄罗斯方块

代表游戏：《国王的恩赐》系列

《国王的恩赐》系列的第一作是一款基于DOS界面的游戏，出版于1990年。18年后，发行其正统续作《国王的恩赐：传奇》，制作公司为了达到游戏剧情的完美特意邀请了俄罗斯著名的科幻作家阿列克塞·佩霍夫作为游戏设计的特别顾问。被高度期待的《国王的恩赐：传奇》在推出当年就成为了KRI 2008（俄罗斯游戏开发者大会）的绝对赢家，获得了包括年度最佳游戏在内的4项大奖。



国王的恩赐：戎装公主



国王的恩赐：传奇





日本馆

场馆主题： 美少女主题，日式冒险

国家馆日： 6月12日

展馆位置： A片区

展馆承包商： KONAMI


讲解员：贪睡猫

相信看到日本馆字样的时候就已经猜到本馆的报道员就是某猫了吧，日本在很多方面都和我们有着密切的交流。虽然日本游戏界的主流是家用游戏机，不过其PC游戏界也同样有着波澜的历史，而且因为起步早以及文化上与我们有着诸多共同点，即是我们中国游戏发展前期的一些前车之鉴，同样也是我们不少童年的游戏回忆。


这个游戏在当时创造的影响力是现在任何游戏都难以想象的

养成游戏的花园


《美少女梦工厂》的真正注册中文名其实是“美少女梦工场”

日式游戏中相当独树一帜的便是日式养成类游戏，如果是一位80后，就算不是一名游戏玩家，那也几乎不会不知道当初《心跳回忆》这个游戏的名字，虽然KONAMI曾经带来过无数让我们忘怀的游戏，但是没有一款游戏在一个时间段内对游戏玩家和游戏媒体产生过这么大的影响力，这不仅是因为游戏本身的高素质，同样也是日式养成游戏这一拥有亲和力以及带入感的游戏所独有的魅力，这个影响力之大甚至让人对今后的某些游戏产生了尴尬的影响，在下文中某猫会提到。当然在这股热潮中《青涩宝贝》、《人偶情缘》与其并称为那时的三大恋爱养成游戏。

而同样说到养成类就不的不提及经历了《美少女梦工厂》，游戏中你将养育自己的“女儿”来决定她的将来，这对于许多仅仅是学生的玩家来说，称得上是十分独特的游戏体验，而从Gainax发售第一作至今已经有19年的历史了，其中共出了5代作品，而最近的消息则是该养成系列有可能登入网络游戏。也许与人交流、构成社会才是养成类游戏的最理想形态吧。

展馆介绍：德国馆由自然景区和展馆主体组成，轻盈稳固的不规则几何体构成的建筑主体，阐释了“和谐城市”的主题。德国馆的一大特色是“可持续性”，展馆的千吨钢材拆卸后可回收再利用；上万平方米的薄膜回收后可造遮阳伞、可制购物袋。

文字冒险的迷宫



galgame的美少女，是日本ACG文化的特色



《同级生2》在当时造成了前所未有的震撼力

文字冒险游戏对于我们中国玩家来说是一个十分陌生的游戏类型，其实这个类型游戏日美两方面都有各自的特点和一定的拥护者，而日式文字冒险游戏也是某猫相当钟爱的一种游戏，所以在这里私心的大肆报道一番。该类游戏的组成部分十分简单，大段的文字、CG插画以及音乐与人物配音，而游戏的主要魅力则是在于游戏剧本的魅力，也就是文字。而且和日本特色的美少女文化相结合后，其对于日本游戏界有着极大的影响，而该类游戏的爱好者也赋予其爱称“Galgame”。

其实要说到Galgame，在国内产生影响的，早期的有ELF社的《同级生》系列，以及之后被代理汉化的《秋之回忆》系列，这个KID社出品的系列可以说是现在不少国内Galgame爱好者的启蒙物，不过因为上述提及的日式养成类游戏曾经在中国造成的毁灭性影响，但说到此类美少女相关游戏后就被并不太熟悉的人套上了养成类游戏的帽子。同时在日本国内还有着相当的优秀文字冒险游戏公司，以盛产催泪剧作出名的KEY、以独特“月世界”造就作品个性的TYPEMOON以及以全程动画和惊艳剧情为卖点的Overflow等等有着许多拥有独特魅力的制作公司。

日式风格的大冒险



英雄传说是现在少数坚挺在PC上的日式RPG大作

当然除了以上两款比较有特色的日式产物之外，还有不少就是在我们游戏人口中有口皆碑的内容了。多才多艺的KONAMI的作品层出不穷。让我们扬帆起航的《大航海时代》，让我们勘察地球的全貌。更不可或缺的是日式恐怖游戏那独有的心理恐惧感，并不是以形象恐惧进行震撼，而是通过心理深层的阴影侵蚀人心的《寂静岭》、《生化危机》。square enix将科学与魔幻融合为特殊世界观的《最终幻想》系列，呈现于世人面前。充满日式风味的Falcom的代表做《伊苏》、《双星物语》都是强调动作和趣味性的ARPG佳作，而最为典型的日式RPG《英雄传说》系列，一直是一款日式游戏的闪亮旗帜。



韩国馆……

场馆主题：魅力城市多彩生活特色

国家馆日：5月26日

展馆位置：A片区



讲解员：朱朱

游戏理念

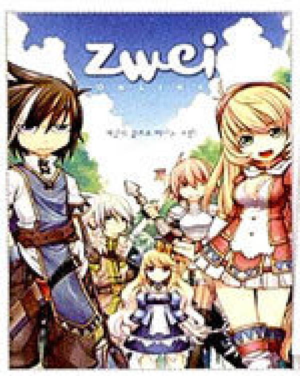
韩国游戏几乎全部为网络游戏，用户群主要为在网吧上网的玩家，游戏开发企业的主要收入来自网吧，收费模式为按照网吧中安装游戏的计算机的IP数来收费。韩国的游戏胜在种类，这一点在世博会韩国展馆的设计上也可以找到共鸣，“海纳百川，唯我独尊”，而且拥有N（N>2）个第一，如果你找不到某种网络游戏的类型的源头，只要翻看一下韩国的各类专题网站就一定能找到归属。韩国的网络游戏很多都出口到了国外，其中一部分在中国都有代理，应该说，韩国对于游戏玩家来说是丝毫不陌生的。

国家与游戏



对于中国的游戏玩家来说，最初认识韩国也是从网络游戏开始的，传奇、奇迹这两款游戏对于大多数网游骨灰级玩家来说都不陌生，甚至很多玩家都是因为这款游戏而认识到网游，而之后，越来越多的网络游戏进入到中国。







韩国游戏的发展历程

最近一次的全球竞争力评级中，排名第一的是总分为171的美国，第二位是133分的日本，韩国以129分位居第三。排名第四和第五的国家是加拿大和英国，最近发展势头良好的中国排名第六。韩国可以当得上游戏之国的美誉。

1997年，韩国爆发了经济危机，很多公司倒闭，大批人员失业。在生活的压力下，人们更加渴望游戏世界中的胜利和自尊的满足，开始走进网吧寻求精神解脱。同时，有很多人将他们的失业遣散金投入到开设网吧等游戏娱乐场所中，于是当年韩国的网吧以及本土的网络游戏如雨后春笋般的发展起来。

韩国政府逐渐认识到，靠重型工业来支撑全国经济的做法是片面的，于是将IT、娱乐产业视为新的经济增长点，开始大力扶持。从那时起，科技含量极高而能源消耗极低的游戏制作及相关产业担负起了“富国兴邦”的重担。由文化观光部出面组建韩国游戏支援中心，向韩国游戏产业提供从资金到技术上的多方面支援；成立游戏投资联盟，政府每年向游戏产业投入的资金多达500亿韩元，并为游戏企业提供长期的低息贷款；设立信息化基金和文化产业基金，为游戏产业服务；对指定的风险企业实行各种税制优惠政策，减少甚至免除游戏企业的税务负担；建设游戏产业基地以扶持中小游戏企业的发展；对从事游戏产业的高科技人才免除两年的兵役。

展馆介绍：韩国馆的设计意在诠释出技术与文化融合在一起的未来城市，引领城市发展的信息、生物、纳米、普适、宽带技术以及韩食、韩服、韩文、韩屋、韩纸、韩国音乐都将是展示的亮点。



法国馆……

场馆主题：单机无敌

国家馆日：2010年6月21日

展馆位置：C片区

展馆承包商：育碧电子



讲解员：sky

现在我们看到的是法国馆，法国单机游戏产业无比发达，光育碧一家厂商，就制造了1000款以上游戏。但政府还嫌不够，仍然砸下巨款组建游戏基金会，专门资助本土游戏开发。法国曾在单机游戏开发中扮演着重要的地位，世界前10位的游戏中有3部就是由位于法国的游戏公司开发。2004年起，法国政府资助学校对学生的游戏技能进行培训。

育碧：一个值得铭记的公司



编辑部和育碧上海分公司一直都有着密切的来往

法国育碧软件公司是全球最成功的交互式娱乐软件开发和发行公司之一，由Guillemot五兄弟于1986年在法国创立，从事多媒体游戏软件等的制作、出版和发行。1996年7月，公司成功的进入法国股票交易市场。1998-1999年度公司的年营业额已达到了一亿五千万美元。另外，制作部门拥有强大的游戏策划、3D影像设计、声音处理以及视频制作队伍，他们致力于开发好看又好玩、寓教于乐的游戏和文化教育CD-ROM。如今公司已成长为一兼容多元文化的跨国公司。除了法国总部，公司与五十五个国家和地区保持着业务联系，并在美国、日本、德国、西班牙、意大利、英国、澳大利亚、中国和加拿大等16个国家设有分部。

这些名字和封面如雷贯耳



代言人：游戏小虎队

虽然他们在游戏中的身份都与法国无关，一个来自美国一个来自波斯另一个来自“记忆”，但都在法国游戏史上却有着举足轻重的地位，他们都来源于育碧。



山姆·费舍尔是著名军事小说作家汤姆·克兰西小说的主角，作为一个具有传奇色彩的虚构人物，山姆·费舍尔凭借在游戏作品中出色的表现，一跃成为同类游戏作品中最受欢迎的人物之一。小说里有那么一句台词：“如果被捕，美国政府不会承认你的存在，你是Sam Fisher，你是Splinter Cell。”



波斯王子作为一千零一夜里的传奇人物，通过游戏的呈现再一次进入世人的眼球，这个号称是男版劳拉的奇男子，再一次对物理学做了彻底的颠覆。作为一个特殊的见证者，他经历了单机游戏产业中一个特殊的发展过程，而这也正是《波斯王子》跨越时间成为经典的过程。



刺客信条作为其中最年轻的成员，育碧在其身上花了不少时间和金钱，甚至邀请电影《斯巴达三百勇士》制作特效的视觉效果工作室为其结合了真人实景片段和电脑生成画面来宣传《刺客信条2》，制作资金高达上百万。



冰岛馆……

场馆主题：太空旅行，未来科技

国家馆日：2010年9月11日

展馆位置：C片区

展馆承包商：CCP games 有限公司



讲解员：阿汤叔

国家与游戏

如果不是近期火山爆发，可能很少有人会深入去了解冰岛这个国家。冰岛共和国是北大西洋中的一个岛国，简称冰岛，位于格陵兰岛和英国中间，首都雷克雅未克。人口只有31.9万（只相当于上海最小的静安区的人口数），土地面积10.8万平方公里（相当于整个江苏省的面积）。这是一个高度发展的发达国家，拥有世界排名第五的人均国内生产总值，以及世界排名第一的人类发展指数。而更令冰岛人骄傲的是，就在这么一个环境偏远，人烟稀少的小国家居然也成就了一家全世界数一数二的游戏公司，那就是著名的CCP games公司，什么你不知道？那《EVE Online》（星战前夜）总应该知道了吧！没错，CCP就是游戏的开发运营商。自1997成立起，冰岛CCP游戏公司一直致力于成为大型多人在线网络游戏的领先开发商。随着2003年旗舰产品《EVE Online》的成功发布，公司确立了在国际游戏业界的领军地位，

展馆介绍：法国馆被[illegible]漂浮[illegible]殿”，尽显未来色彩和水韵之美。馆内，美食带来的味觉、庭院带来的视觉、清水带来的触觉、香水带来的嗅觉以及老电影片段带来的听觉等感性元素，将带领参观者体验法国的感性与魅力。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

在世界范围内赢得了无数的奖项和赞誉。CCP公司在EVE上的成功，是北欧小国冰岛的一个奇迹，也创造了许多世界第一。

1）游戏单一服务器同时在线突破5万人（整个游戏在欧美地区只有一个服务器，最高同时在线5万人是多么恐怖的一个数字，魔兽世界服务器的在线上限也就5千人罢了。）

2）游戏产值占冰岛全国IT产业的1/3（如果是整个游戏产业的话还算正常，但这只是一个游戏所达到的产值数据）

3）冰岛国家总统和住中国大使出现在游戏发布会上为其宣传助威（如果我们国家的领导人为某个游戏助威的话……其实这是不可能的，那这个游戏的同时在线人数一定过亿。

4）集中了全国98%的游戏从业人员。（其实CCP就代表了冰岛的游戏产业）


冰岛大使出现在游戏新闻发布会上



乌克兰馆……

场馆主题：从古老迈向现代

国家馆日：8月24日

展馆位置：C片区

展馆承包商：THQ

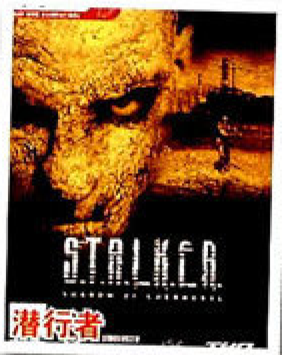

讲解员：肥龙

乌克兰是个美丽迷人的国家，盛产美女和枪炮。这也是个饱经战乱的国家，因为战略位置的重要，这个名字在二战中被频繁使用，但是乌克兰国内的一个地名或许比这个国家更出名，那就是——切尔诺贝利。

潜行者：切尔诺贝利的阴影

乌克兰开发商GSC Game World制作的这款游戏经历了很不靠谱的几次跳票。但是当游戏发行的时候玩家们发现这些跳票的等待还是值得的，游戏的画面、系统、操作、设定、剧情各方面都非常优秀，说是一款大作毫不为过。





潜行者

人类最大的敌人是自己

跟大多数游戏一样，最后玩家会发现整个事故就是一场阴谋，而玩家最后面对的最终敌人则是“自己”。一直以来人们都在讨论什么样的因素能导致人类灭亡。跟几千万年发生一次的毁灭性天灾相比，时时刻刻隐藏在人们身边的人祸则容易得多。人类灭亡自己的最顺手武器就是核武器，从核武器这个东西发明开始，人类就表达了对其的恐惧。冷战让超级大国拼了老命的增加核武器来对对方造成核威慑，直到某一天人们发现地球上的核武足够毁灭人类几百次。

战争曾是、也将是人类永远不变的主题，但是当某一天你拥有毁灭人类的可能的时候，那么你将何去何从呢？早在《奇爱博士》里已经讨论了这种可能性，一次微小的失误、误解、疏忽足以引发一场核灾难。《战争之王》里曾说过：我卖的武器并不致命，最起码武器还有安全锁，使用它的人才是危险的。今天，人们相信科技技术使得核武的安全性足以让你毫发无损的抱着核弹头睡觉，但是真正的隐患却不在核武本身，而是人类的天性。


切尔诺贝利：科学的阴影



阿根廷馆……

场馆主题：大家一起来面游！

造型亮点：户内户外双展馆

展馆位置：C片区

国家馆日：6月10日


讲解员：夜猫

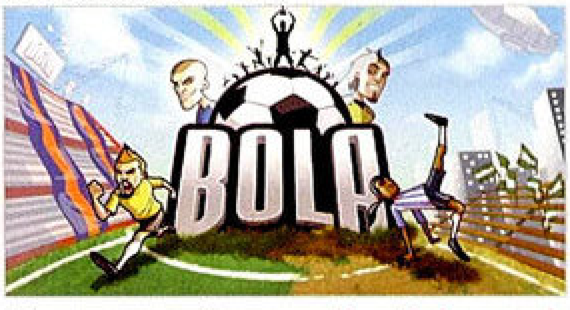
阿根廷！社交游戏为王

2010年4月，社交游戏巨头Playdom再次收购阿根廷Facebook游戏开放商ThreeMelons。早在3月中旬另一家阿根廷社交游戏开发公司MetroGames获得了500万美元的融资，参与融资的也是Playdom公司，而此前Playdom也刚收购完毕同为Facebook游戏开发公司的Offbeat Creations。

两个月内参与三起社交游戏的整合，其中两起公司皆为阿根廷游戏公司，可见阿根廷在社交游戏方面的实力不容小觑。很多玩家或许对于所谓的社交游戏还没有很具体的印象，如果当夜猫告诉你国外的Facebook就是中国的开心网，Facebook上面的游戏数量远远大于和优于偷菜停车等游戏的时候，你是否就知道为何Playdom公司有信心在2010年获得6000万美元的收益呢？



作为TM公司的王牌，自然是要制作一款阿根廷本土都喜欢的足球游戏咯



BOLA是一款可以下载又能在PC上类似于FLASH的游戏

展馆介绍：乌克兰馆的墙面装饰形似八卦，实际来源于三褶系部落文明的符号，由红黑白色装饰组成。馆内将展现乌克兰从三圃田农耕时期到现代的文化发展，以及乌克兰未来的城市建筑。



游戏历史上的6月

1983.6.11



CAPCOM公司成立！原IREM公司的会长辻本宪三由于公司高层的权力争夺而暗中设立了IRM公司，与大股东高堂良彦设立的新日本企画（也就是后来的SNK）形成对峙，这场争夺的最终结果是辻本宪三于1983年退任并离开，而高堂良彦则正式入主并同时掌控了IREM与SNK两大会社。辻本宪三网罗了藤原得郎、船水纪孝、冈本吉起等一批精英人才打造新公司，最初起名为CAPSULE COMPUTER（胶囊电脑），但由于这个名字过于拗口而且不便记忆，于是简化成为CAPCOM，从此，一家在家用主机和街机领域都将创造非凡成就的公司诞生了：战场之狼、魔界村、洛克人、1943、快打旋风、街霸、吞食天地、松鼠大战、龙之战士、恶魔战士、生化危机、恐龙危机、鬼武者、鬼泣、逆转裁判、怪物猎人、铁骑……

1996.6.22

QUAKE登场！ID小组在成功打造了“毁灭战士”系列之后并未满足于现状，而是致力于再创新的高峰。主程序员约翰·卡马克花费了很长的时间来打造一个真正的3D引擎，而更为重要的是要打造一个TCP/IP的网络模式来完成真正的网络联机游戏构想。无疑，他们获得了成功，QUAKE以更高的姿态、更出色的完成度和更具代表性的模式为FPS游戏重新定义了标准，让全世界的玩家都记住了这个比“毁灭战士”更为响亮的名字：“雷神之锤”！



1996.6.23

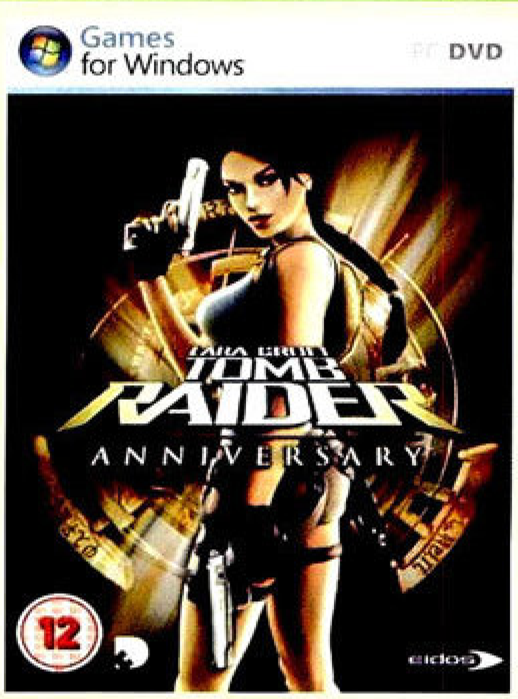
N64正式发卖。这是身为家用机霸主的任天堂在世嘉土星和索尼PS已经推出一年半的情况下，直接跳过32位而推出的64位家用主机。该主机拥有3倍于对手的三维图形处理能力，并率先在手柄中引入了模拟摇杆和握把的理念，配合宫本茂全力打造的首发大作“超级马里奥64”，任天堂自豪的扬言“N64将改变游戏！”。可惜由于坚持使用卡带媒体，N64无法实现时下流行的光碟媒体的CG播放，加上以SQUARE为首的众多第三方纷纷投奔索尼旗下，N64几乎成为了任天堂的寂寞独舞。尽管有着“超级马里奥64”、“塞尔达传说 时之笛”这样堪称3D游戏标尺的作品，最终还是在市场竞争中败给了众星捧月的索尼PS。其最终全球累计销量是3300万台，最畅销的游戏“超级马里奥64”全球销量1189万。



1999.6.30

车神（DRIVER）初登场。出自GT Interactive的这部作品虽然在时间上要比初代的横行霸道（GTA）晚了一年多，但其技术力却要高出许多，因为本作是完全的3D版（初代包括二代的GTA都是2D的），而这正是日后GTA3赖以成名的重点所在。DRIVER在GTA3推出的两年多之前、在PS上就实现了这一点！本作累计销量达到617万，连PS版“生化危机2”和“潜龙谍影”也都没有达到这个成绩！游戏的续作依然是PS版，累计销量也有473万，可以说本系列的起点要比GTA系列高得多。但是，很遗憾，如今流传下来的不是DRIVER而是GTA……





2007.6.1

古墓丽影十周年发售。这是继“古墓丽影 传奇”之后EIDOS再次找到水晶动力（Crystal Dynamics）负责开发的系列新作，并同步发行了PC和PS2版，之后又陆续推出了PSP、XBOX360和Wii等版本。游戏以系列初代为蓝本进行了全面重制，由于初代在系列玩家心目中的地位是至高无上的，这次的复出可谓是引起了很大的关注，游戏在场景方面的进化确实是让人相当的感慨，看到那些熟悉的场景以全新的面貌再度出现在面前时，真有种恍若隔世的感觉。但是在操作和视点方面游戏却存在较大的问题，原作那种惊心动魄的跳跃场面基本不复存在，令人相当失望，这也是该系列进入新生代后的通病。

游戏社 同人



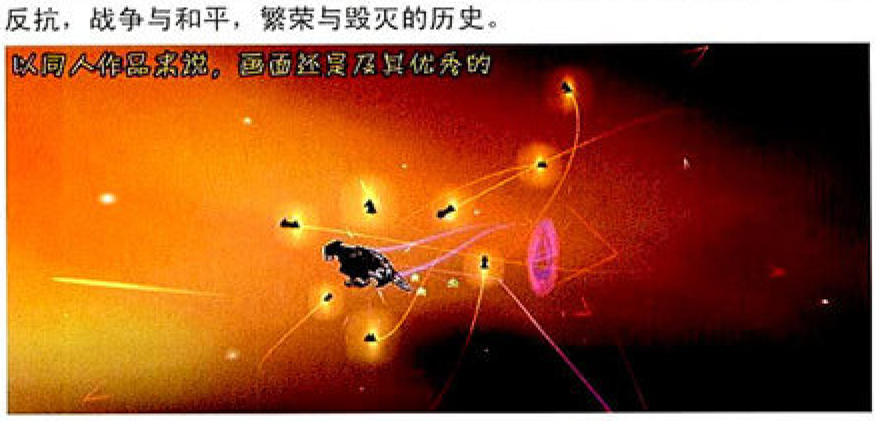
星辰中的狩猎人——星沿

游戏名称	星沿(Frontier System)
游戏类型	明明在驾驶宇宙飞船，人却在宇宙飞船外面的游戏
对应平台	掌握某种会蓝屏的系统
对应年龄	可以驾驶宇宙飞船的年龄
发售日期	持续更新制作中
制作小组	planetBAD
游戏主页	http://www.planetbad.cn/（附游戏下载）

在星系的世界中翱翔


游戏的爆炸效果还是不错的

星沿——Frontier System（简称FS）是一款3D太空飞行射击游戏（类似《自由枪骑兵》）。它的开发团体是坏蛋星人（planetBAD），一个由国内各地的有爱人士自发组成的团队。FS基于自主开发的project->F游戏引擎，具有华丽的3D图形效果，丰富的游戏剧情和强大的扩展功能。游戏的背景设在未来的宇宙探索时代，讲述不同种族势力之间漫长的征服与反抗，战争与和平，繁荣与毁灭的历史。


以同人作品来说，画面还是及其优秀的

Story

整个游戏划分为三大篇章：风之章、剑之章、混沌之章。最先开始的是风之章，讲述了曾被人类奴役的种族蕤赛尔人在出逃并获得新生之后，向人类的太空殖民帝国——欧罗发起复仇战争的故事。



艾尔·逐风

风之章的主角。原本是欧罗的奴隶赛车手，在被送往某地的过程中运输船被俄尔多亚袭击，因此得以回归同胞的行列中，对欧罗帝国有着强烈的仇恨，同时驾驶技术相当高明，故而逐渐成为复仇战争中的重要角色。



俄尔多亚

因为曾经犯下重罪，被编入满是死囚的亚尔格兰突击队（又称赎罪营）充当炮灰角色。但是这个男人凭借自身出众的实力的高明的手腕，率领着一群亡命之徒做出了许多惊人之举。他向来以利益为重，常常瞒着上级率领部下干着海盗的勾当，从中获得了不少私利。


推荐那些“3D已经不能阻止我”的人群尝试一下



伊多丽丝·暮星

出身军人之家的千金小姐，个性娴静稳重，是一名优秀的指挥官。为了继承父亲的事业，她投身战场，取得了令男性军官也为之侧目的战绩——虽然她本性并非喜好征伐。



希尔玛丽尔·晨星

与伊多丽丝情同姐妹的少女，虽然没有血缘关系，却将伊多丽丝当做亲姐姐一般爱戴。优秀的伊多丽丝是她的榜样。她那活泼开朗而略失沉稳的性格使得她的在指挥的时候不如姐姐那么冷静缜密，但是她本人也是优秀的炮艇驾驶员。

囧囧有神物志

2010年 兔子版

囧言囧語 我们都爱冷笑话

● “从前有一只熊猫，它到一家饭店点了菜就开始吃，吃完之后掏出一把枪乱放几枪走了。饭店的老板就问它，你为什么要这样做？熊猫就说，你查一下字典吧。于是老板看了字典之后只能把熊猫放走了。”——冷解释：

Panda：an animal，eats shoots and leaves 正确解释：熊猫：一种动物，吃嫩芽和树叶

笑点：熊猫：一种动物，吃，射击，然后离开

这其实是“猫熊”（俗名熊猫）的英文词典解释。但因为“中式英文”的关系，人们从字面理解，引出的一个很冷的笑话。

本月最囧 可以提取现“金”的ATM机



阿布扎比酋长国宫殿酒店，这家号称八星级的酒店里，最近又为那些有钱没地方花的阿拉伯大款们增加一项新业务，那就是一台名为 Gold to Go 的金块ATM机，顾客只需要插入现金就可以兑换出真金来。这台ATM机每10分钟会刷新一次金价，还内置了一系列安全设施。当然，金块ATM机自身档次也不会低，整台机器也是由黄金合金制作成的，发明者表示：随着近年来纸币价值的不断浮动，黄金开始逐渐升温，我们希望在阿联酋这样的国家里为客人们提供尊贵的服务，满足客户的一切需求。

酱油狗——每次都有我打酱油的身影

在希腊的雅典近年来发生了数次的无政府主义者和工人的抗议。非常有趣的是，有一只大黄狗从2008年至今，亲身见证并参与了每一场抗议游行，几乎每次关于雅典游行的新闻照片中都能看到它的身影。









头插弩箭的淡定海鸥





图中的这只海鸥，不知道怎么头上中了一支飞镖，而又不知道怎么神奇的存活了下来，而且生活得很淡定，很洒脱。这只淡定的海鸥现在依然生活在英国小镇斯卡堡。

小样别以为你脱光了衣服我就不认识你…大叔你哪位啊



有推特，不怕没厕纸！

naika_tei是日本的一名推特爱用者和动漫音乐DJ，上周他在秋叶原的一家电子商城的三楼上厕所之后，发现没有带厕纸。于是他在推特上发出了一条消息：“【紧急】Akiba Yodobashi 三楼需要厕纸！”五分钟之后，他再次发出了一条绝望的消息。十八分钟之后，他在推特上再度更新：“厕纸安全到达，感谢万分。”



世界上最幸运的人：七次擦身死神最后中大奖

来自克罗地亚的音乐老师 Frano Selak 恐怕是世界上最幸运的人了，他七次与死神擦肩而过，其中包括坠机和火车出轨。最后他买的彩票中了60万英镑的大奖。



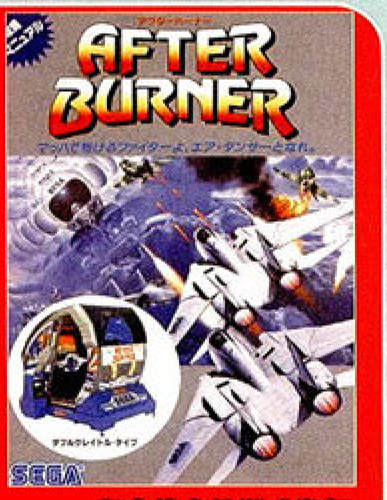
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

壮志凌云 冲破火网 AFTER BURNER

作者：S.I.R



提起飞行模拟游戏，首先映人许多人脑海中的必然是那些键位繁多、操控困难的景象，或是如NAMCO的ACE COMBAT系列一般，带着数百发导弹的空战无双类游戏。然而1987年诞生的《冲破火网（AFTER BURNER）》却不同于以上任何一类，它以超高速的战斗，超级火爆的音效和巨型框体，构筑了一个全新的飞行模拟游戏领域。冲破火网作为街机艺术大师铃木裕最著名的作品之一，至今仍在游戏史上占有其一席之地。



超有魄力的游戏海报

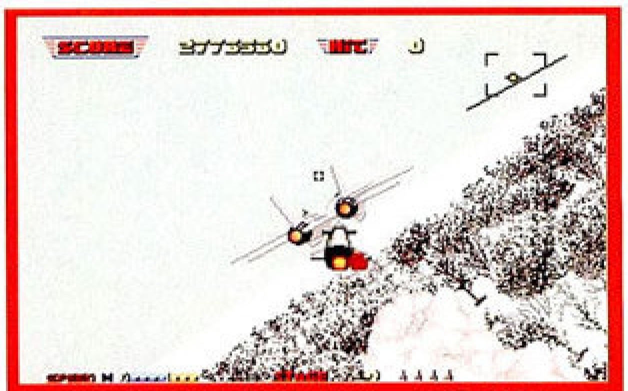
何为AFTER BURNER?

1986年汤姆克鲁斯主演的空战电影《壮志凌云（TOPGUN）》引起了全世界对F-14的狂热，铃木裕大师也因此迸发出灵感。游戏故事剧情为A国空军飞行员搭乘世界最新锐战斗机F-14XX（虚构战斗机），为了输送机密兵器的情报，而要突破Z国大量战斗机群的包围网，能否胜利就在此一举！游戏初代一共18关，而续作提升到了23关，最终关没有任何敌人，只给出一个飞机降落到母舰的镜头。冲破火网的操作台在当时来说可谓前无古人，配备了一个飞行摇杆与一个加速减速的档把，摇杆上有一个扳机来控制巴尔干炮，另一个按键则用来施放导弹。在自机前有一个光标用来锁定敌人。你还可以将摇杆先向左再向右拉（反之亦可）来让自机进行华丽的回转规避动作。游戏最初时，敌人都从正前方向自机袭来。而到随后的关卡，不仅会出现从身后方追尾的战斗机，更有导弹袭来！游戏中还存在着没有敌机的山脉关卡，一旦操作失误就会撞击而亡。



▲ 夜幕中的战斗，下方是城市的美丽灯火。


▲ 被敌机追尾啦！赶快加大马力逃脱！


▲ 美丽的雪林虽然让人神往，但身后的导弹却令人胆寒。

与HANG-ON、OUTRUN这些之前的作品一同样，冲破火网也有着“铃木裕式”的超强画面表现力，招牌的纵深视角、大量回旋缩放物体形成的高速感令人过目不忘。游戏中的场景变化非常之多，从惊涛拍岸的海滩，黄昏下的森林，夜幕中闪现的点点灯火，到层层迫近的山谷，林次栉比的欧洲古堡等，无不体现出了X-BOARD的VR机能之强劲与铃木裕的场景设计品味。为了体现出地面景物飞速掠过的感觉，玩家的战斗机始终在十分低的水平线上飞行，但地面物体的细节却丝毫没有缺失。配合超级火爆的空战，可谓真是“壮志凌云”。

体感框体



▲ 游戏所附带的16页操作说明书。

在上个世纪八十年代，铃木裕对虚拟现实设备的欲望似乎永远都填不满，当你对他那充满张力的纯红OUTRUN依然长大嘴巴的时候，冲破火网最高级别框体的更让人为之疯狂。它的较低版本一个只提控了类似SPACE HARRIER的站立式机台，而另一个则只提供了震动效果。在它的完全版中，你才能彻底地享受到冲破火网的致命快感。它在座位底下配置了两重的振子，并且有多轴驱动，能让框体内的座驾前后左右摇晃摆动，仿佛亲临F-14之中！

或许是出于对天空的执念。在此后铃木裕似乎还不满足。并将他在冲破火网中未实现的大胆计划放到了1990年的G-LOC中。这款更为超前于时代的游戏拥有一个球形的框体，玩家坐入其中后必须戴上安全带，在全封闭的环境中游戏。游戏的题材依然是纵深视角的空战，而其特点则是整个框体会呈360度完全回转。或许正如其标题G-LOC所蕴含的意义，打完之后会兴奋得“意识丧失”吧。



▲ 超级绚丽的《几何战争》，从画面中我们仍旧能看出《行星射击》的影子。

模型地带 Model Zone

蛋头人偶大集合

在陶瓷人偶中，为了突出人偶的可爱，经常会将人偶以Q版的形式制作出来。而由于陶瓷的光滑和圆，这些人偶的头部则给人的感觉和鸡蛋一样。所以也有人称呼为蛋头人头。这次就为大家展示一些可爱的蛋头人偶。



首先登场的是超级赛亚人贝吉塔，大家看头部是不是很像个鸡蛋呢。另外这个头发可是很花心思的。



孙悟空登场，旁边的如意字眼象征着万事如意。



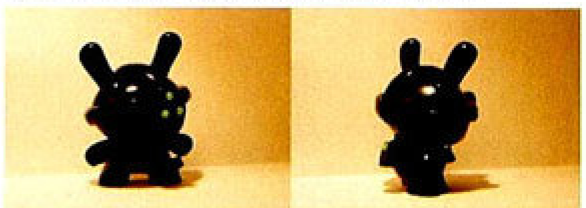
《街霸》里的豪鬼，面部表情十分凶狠啊。



大人气漫画《火影忍者》里的我爱罗，原作中他的强力武器葫芦也制作出来了。

兔头人偶

下面介绍一系列蛋头人偶有一个特色，那就是它们的原型都是兔子。通过更换涂装和配件后变成了许多大家耳熟能详的人物。可惜的是没有大家喜欢的装甲兔造型的人偶。



《分裂细胞》中的山姆大叔，三眼夜视镜让人印象深刻。



熟悉的外形和脑门后的文字告诉了你，这可是《钢铁侠》中的主角。





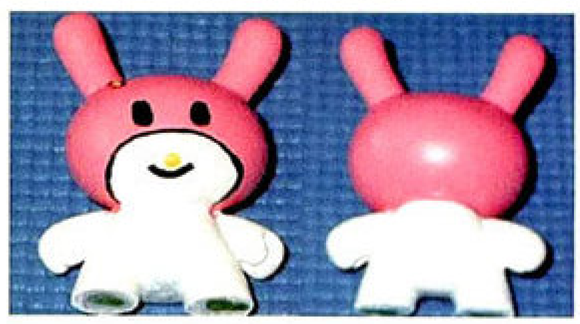
这个想必不用介绍了吧，双截棍和眼罩让忍者神龟活灵活现。



斯巴达战士登场，这个头盔要作得合身可是很不容易的。



迪斯尼动画《星际宝贝》。





看了那么多动作片主角，这次兔子变成了可爱的hellokitty。

妖精女神艾露温

由著名漫画家Tony作为人物设定的游戏《光明之风》虽然游戏一般，但由于其中女主角的漂亮外形，所以游戏相关的周边一直在不停推出。而其中最受欢迎的莫过于这次要介绍的美丽妖精艾露温了。





原作中的妖精艾露温。



脸部的正面特写，表情很到位。



这次人偶的原型是大受欢迎的抱枕上的图片。而手办良好的将飘逸的造型展现了出来，将女神般的美丽也很好的体现了出来。



背面全景图和特写，你可看到头发制作得也十分精细。



下方的支架也是手办中十分重要的组成部分，可说这个手办的神韵就通过脚部的这个丝状支架来体现了。



爱疯族 iPhone



这是一个新的平台，这是一个新的领域，我不是在炫耀自己的手机，而是把快乐和大家一起分享，有手机的可以玩玩本文推荐的游戏，没手机的就当看看热闹长长见识，原来手机还能这么玩。



Blighted Earth 摧毁地球

一款画面精彩精美的塔防游戏，拥有8种游戏地图、7种防御武器、4款特殊的地图、高清分辨率、击杀敌人统计、全屏多点控制。



▲ 每个单位都有非常详细的相应属性



METAL GEAR SOLID TOUCH 合金装备

本作是以《合金装备4 爱国者之枪》为世界观开发的新作，游戏将利用iPhone/iPod touch的触控屏进行操作。



▲ 不是移植，而是iphone独有的版本



ALL-IN-1 GAMEBOX 超级游戏盒子

史上最强的iPhone游戏合集，30合一的超级游戏盒子，每次更新都有新的惊喜，游戏也会越来越稳定。



▲ 30款合一让我想起了红白机时代



The Pacific 太平洋战争

战太平洋战争，您的任务就是保护航空母舰免受日本神风飞机攻击10天，真实的图形和声音效果。



▲ 向着日本帝国主义射击



Sword & Poker 2 剑与扑克2

这款是一款容易上瘾的朴克牌游戏，虽然MotionX Poker系列也是有AI与玩家对战，但是Sword & Poker加入了许多RPG要素，诸如武器与盾的购买，HP的提升与特殊魔法的装备等，而怪物们也都有各自的独特能力，於是对战起来可是相当惊险，有时运气不错一直凑四条把怪物打得鼻青脸肿好不过瘾。

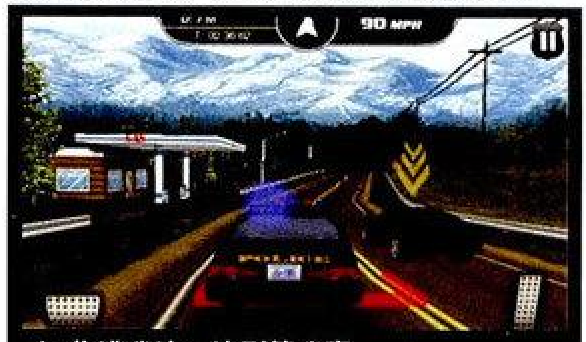


▲ 是一种类似游戏王之类的卡牌游戏



COPS 太平高速交警

高速追击极端恐怖分子，让您体验警察高速追逐的感受。打你的警笛，然后上路！踩下油门追逐你的嫌疑人，并不断的加速逼近他最终让他停下来。你会获得现金和解锁车辆。



▲ 你逃我追，追到算我赢



Bijin Tokei Korea Ver.2 美女时钟(韩国篇2)

只可以看到数字的没有意思的手表就扔吧。美女会告诉你现在的时间。 每分每秒都会变得快快乐乐！



▲ 每一分每一秒都有美女帮你报时



Head factory 头像工厂

这是一款在iphone上拼人物头像来设置来电头像、分享的小应用，软件内收集了世界上大部分的五官相貌素材，您仅需要发挥自己的想象，就可以拼出任意人物的肖像来，不论是迈克杰克逊，奥巴马还是同学，同事，好友。



▲ 这是不是意味着警察局可以每人配个iphone供市民回忆罪犯容貌

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

多人的，才是好玩的——互动的魅力

这次某猫有幸参加了一个苹果的产品发布会，深深的体验到了iphone的魅力，虽然囊中羞涩但也不禁考虑起是不是应该换手机了。本次某猫最重要的是体验了众多多人互动游戏。不同于单人游戏互动游戏的有趣的实在是瞬间激增，如果周围有这样的条件不妨好好和人连上几盘，欢笑声可以让你的工作与学习压力一下子跑光光。好了闲话莫多，下面就让某猫来好好介绍一下究竟体验了哪一些有趣的互动游戏。

Real Tennis 2009 真实网球2009

Real Tennis 2009是App Store中最真实的3D网球游戏。像专业选手一样参加世界巡回赛，从巴黎到纽约，再到斯德哥尔摩，唯一的目标就是夺得冠军。通过本地Wi-Fi网络，还可以进行双人对战，向你的好友发起挑战吧！


▲发球的时候才能体现ipod的操作优势




▲回球的时候按键越久，威力就越大

优点 真的打网球代价太大，就打打游戏吧。

缺点 因为操作精细度较高，坐在交通工具上玩起来比较危险。

说起网球游戏，某猫实在是有说不清的故事，因为以前小的时候经常和老哥用最早的红白机上的网球对战，不过似乎是天生欠缺体育运动细胞，所以从来都是输的份。所以，玩起这个游戏来……就不多说了。虽然这个手机上的网球确实简化的很多东西，但值得一起的是，这个游戏的发球方确实很有趣，需要考虑不少因素。

Real Racing 真实赛车


▲这游戏会让你不自觉的扭动上半身



Real Racing 能够让你尽情感受速度的激情与快感，精美的游戏画面和真实的操控感受将带给你身临其境般的赛车体验。游戏内容非常丰富，拥有3大级别共36种车型，12条风格各异的跑道，5种游戏模式和职业联赛，同时支持本地多人Wi-Fi对战和在线联赛，还可以进行全球网络排名。


▲玩过之后觉得速度感确实不错

优点 竞技性高，操作感好，十分推荐。

缺点 如是两个人在车上玩的话，会看见两人同时做着奇怪的扭腰动作。

很刺激的游戏，用ipod开赛车比键盘以及手柄要趣味的多，整个人都不自觉的摇头晃脑的，上半身的姿势实在是让人喷饭。比较有趣的是，某猫第一次和别人对战的时候，超过对方的赛车领先后竟然一直都没有发觉，然后一直看着前面没有人，以为被甩开了好远，只能郁闷的开到终点，最后却发现自己赢了……

Playman 田径运动会 Track & Field

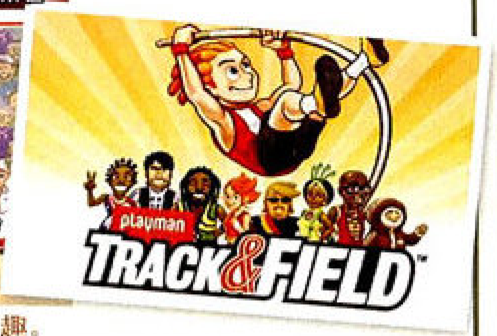
Playman Track & Field能够让你通过操作造型可爱的虚拟运动员来体验一场激烈的体育竞赛。游戏提供五种田径赛事，包括100米短跑、跳远、110米栏、撑杆跳以及标枪，可支持6人连线同场竞技。



▲这款游戏在互相连线的时候才是乐趣所在



▲运动的项目极其繁多



优点 可以体验不同体育运动的乐趣。

缺点 就算在游戏中运动也是不能让真正的你健壮起来的。

就上在上面某猫不小心透入的那样，虽然某猫之人身材匀称、体重标准，不过对于运动这个项目，还是只能停留在游戏上。这个游戏倒是提供了不少有趣的运动，试想要是在跑步机上跑步的时候玩跑步游戏……实在是一件考验人的事情。

Air Hockey 空气曲棍球

一款简单但却非常耐玩的游戏，无需球桌也能享受空气曲棍球的乐趣。用手指进行控制，把球推到对方门里即可得分。真实的击球体验和声音效果可媲美真正的空气曲。不论是单人模式还是双人对战都乐趣无穷。




相信好多人都在小时候玩过


▲这个游戏可以让两个人同时在一台机器上玩

优点 就算只有一个手机也可以两个人一起玩。

缺点 两个人一起玩的话，有把手机飞出去的危险。

这个游戏应该是每个人都在小时候实际玩过的吧，现在搬到手机上来之后还真的是别有一番趣味。一台机器就可以支持两个人一起玩，两人同时在手机上指指点点的不是一般的欢乐，不过让某猫奇怪的是，为什么某猫反映不慢、眼神不差、意识到位，可是玩起这个游戏，为什么就是这么的——“弱”呢……

COS大家秀



2010 ChinaJoy Cosplay嘉年华 上海赛区完美落幕

炙热的太阳火热的心，2010 CJ Cosplay 嘉年华预选赛上海赛区在上海佘山欢乐谷亚瑟宫剧场圆满结束，来自上海及周边地区一共22只Cosplay社团经过3天时间的比赛，最终决出6只出线队伍，他们将于7月29日-8月1日参加于上海新国际博览中心举办的ChinaJoy Cosplay嘉年华总决赛。

在此次预选赛期间，广大的Cosplay爱好者和各界专业人士都被参赛的选手对Cosplay的热爱、执著和追求，深深地感染着！

上海赛区出线社团名单

淘汰赛晋级社团
崇华动漫社
博物志



淘汰赛晋级社团
99° 动漫社
监狱兔之寻鞋异闻录



淘汰赛晋级社团
玄月之樱
仙剑奇侠传-六界苍生



淘汰赛晋级社团
起源－狐狸小班
Ro仙境传说





面具时代



女体三国



空之轨迹





积分赛晋级社团
契灵居
战国无双3

























◪编辑：编辑部星际排名第三的阿汤叔 ◪美术：哈秋

星际争霸2 独家剧透——破碎的档案



在极速体验中给大家介绍过单机任务后，或许有很多玩家对二代游戏的剧情产生了浓厚的兴趣。好！在本期的游边戏外里，大叔就给大家送上游戏的独家剧透。或许读者们会纳闷，星际2游戏还没出，剧情全世界玩家都不知道，大叔你又是从何而知的呢？哼哼，小看本教主的本事。看到标题了没有？没错！本文剧透中的内容是由许多细小破碎的线索拼凑而成，一部分是来自于我从暴雪内部打听到的消息，一部分是从官方小说中获取的情节，最后一部分则是结合上部游戏内容的分析，最终经过大叔我精心的整理后，距离官方的正统游戏剧情也就八九不离十啦！好吧，废话少说，一同进入电攻独家剧透时间！

三部作品、两线剧情、一篇史诗

如果你是一直在关注星际2的玩家，就一定知道本次的《星际争霸2》将分为三部曲推出，7月底即将发布的就是其第一部作品《自由之翼》（Wings of Liberty）玩家将以人族为主完成任务，主角就是吉姆·雷诺；第二部作品《虫族之心》（Heart of the Swarm）内容主要是关于虫族和刀锋女王凯瑞甘的单人战役；而第三部《虚空之遗》（Legacy of the Void）无疑将延续以神族为主的恩怨，其主角黑暗圣堂武士泽拉图也已经登场。据我了解，此次的每一部游戏都将以双线剧情展开，所谓的双线剧情，一是独立于以上三大种族各自的任务，玩家将在每一部作品中分别完成它们；二就是贯穿整个三部曲的主线剧情，主线剧情延续了一代游戏所埋设下的伏笔，并不断穿插在游戏的单人任务中，这也就是为什么自由之翼29关人族任务中会穿插若干神族和虫族的英雄小关卡，它们都是为主线剧情做铺垫的。暴雪也承认，各个种族的单线剧情是主线剧情的一部分，游戏设定双线剧情的好处就是让玩家欲罢不能，对游戏的后续作品充满期待。接下来，就让大叔带大家进入《自由之翼》双线剧情的世界。



1. 游戏结束后玩家的得分将考虑以下几方面内容：时间、难度、最大歼敌数、最小单位损失



背景故事

想要了解二代游戏剧情，大家得先补补课，了解一下整个星际争霸游戏的背景设定。在几千万年前，有个科技极为发达的种族萨尔纳加（Xel'Naga）在宇宙中流浪，他们在所到达的星球创造新的生命，他们试着创造出纯粹的生物形体，其中最成功的作品就是神族（protoss）和虫族（zerg）。但野心使得神族和虫族陷入大规模的战争中而无法自拔。萨尔纳加给了虫族同化寄生主的本领，结果虫族却最终毁灭了萨尔纳加。在这些种族的战斗中，哈斯（Khas）取得了暂时的统一，他们以银河低等种族的保护者自居，但他们始终害怕神族和虫族的挑战。在虫族开始将目标转向神族的时候，人族加（Terran）入了战争。人族是来自地球的流浪者。在地球第三次世界大战后，地球出现了联合政府，控制了大部分人口。然而地球联合政府却是个专制而恐怖的政府，他们摧毁宗教及不同的语言，并将异己流放到星际中，这就是人族的由来。被流放的地球人从冷冻睡眠后醒来，发现自己正遭到异星力量的威胁，只有选择战斗。虫族为了霸占整个星系，也将目标放在拥有智慧潜力的人族身上。三大种族为了各自不同的目的在名叫克普鲁（Koprulu）的星区展开了殊死的对决，也引出了星际争霸一代游戏的剧情，由于篇幅的关系，我就不详细介绍一代剧情了，把它们留给玩家到游戏中去回顾（玩星际2之前一定要重温一遍星际1哦！为什么看后文就知道）。

而星际2的故事发生在母巢之战（2505-2506）结束4年后……克普鲁星区及邻近空间，再次被黑暗的阴影所笼罩。在此期间，3个种族都经历了巨大的变化。神族人民居住在黑暗圣堂武士的家园——沙库拉斯（Shakuras）。由于长久以来黑暗与光明部族之间的冲突，神族几乎已经在文化和社会方面都分裂退化到了部落状态。有些派别想回到艾尔（Aiur）并使它恢复繁荣，有些则已经放弃了。作为女族长之后的新任领袖，阿塔尼斯（Artanis）不断尝试平衡各方势力。人族在克鲁普星区的主要势力就是孟斯克的皇朝，当然也有许多其他的小派别正在与他作对，孟斯克在欧米茄（Omega）星球一役战败后的4年中一直在重建他的帝国。当然了，还有虫族。母巢之战后，凯瑞甘退回了母巢，正在召集她的部队寻求致命的最后一击。4年之中她这一方无疑是很安静的……

但是，这一切都将被一个不为人知的隐藏游戏剧情而打破，泽拉图将把黑暗的消息带回这个世界……

行星名称

克普鲁星区：星际争霸虚拟世界中的一片宇宙区域，位于银河系的中心。在星际系列游戏中，绝大部分的剧情皆发生在这一星区。包括神族、人族、虫族的母星都位于这个星区内。以下表格中的星区，很可能在《星际争霸2》的游戏中出现。



克普鲁星区

中文译名	环境	备注
艾尔行星（Aiur）	丛林（Jungle World）	神族母星
安提加主星（Antiga Prime）	丛林（Jungle World）	前人族联邦殖民地
贝卡洛行星（Bhekar Ro）	冰天雪地（Ice World）	一座萨尔娜迦神庙所在地
布拉西斯行星（Braxis）	冰天雪地（Ice World）	人族殖民地、大量神族遗迹所在地
勃朗蒂斯行星（Brontes）	丛林（Jungle World）	前人族联邦主要行政区
查尔行星（Char）	熔岩（Ash World）	虫族主巢穴所在地之一
查尔 萨拉行星（Chau Sara）	丛林（Jungle World）	前人族联邦边境殖民地
暗月行星（Dark Moon）	晨曦（Twilight）	黑暗圣堂武士的驻地
戴勒行星（Dylar）	丛林（Jungle World）	前人族联邦主要行政区
柯哈行星（Korhal）	沙漠（Desert）	人族帝国首都行星
玛萨拉行星（Mar Sara）	丛林（Jungle World）	前人族联邦边境殖民地
莫利亚行星（Morian）	丛林（Jungle World）	资源富集，卡尔莫利亚联军驻地
尼玛卡行星（Nemaka）	洞穴 （Cave World）	一座萨尔娜迦神庙所在地
沙库拉斯行星（Shakuras）	晨曦（Twilight）	黑暗圣堂武士的故乡
塔索尼斯行星（Tarsonis）	城市（Installation）	前人族联邦首都行星
泰拉德行星（Tyrador）	城市（Installation）	前人族联邦主要行政区

暴雪的伏笔

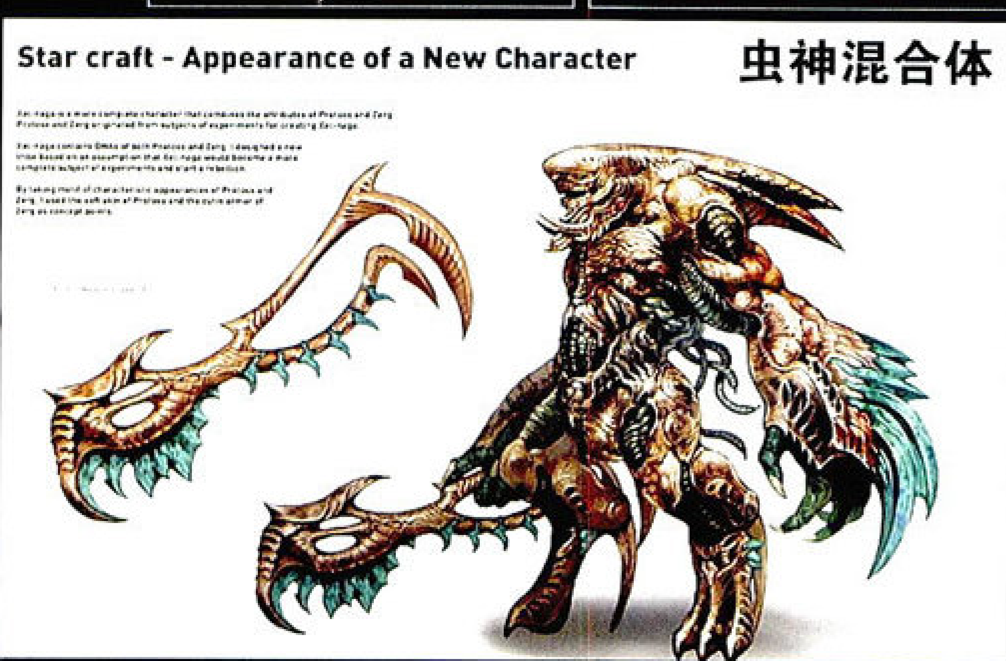
星际争霸隐藏关——黑暗源头（Dark Origin）

隐藏关出现的条件为星际争霸资料片《母巢战争》虫族任务的第九关，在25分钟之内攻破神族基地的话就会进入隐藏关“黑暗源头”。刀锋女王竟然一反常态地遵守了她的诺言，让泽拉图和他的伙伴离开了查尔行星。这些疲倦、饱受战乱的神族战士将他们的航向设定往沙库拉斯行星。希望能发现他们的同伴。

任务简介：神族的幸存者在黑暗圣堂武士的带领下开始了悲壮的逃亡之旅，他们无意中来到了一个星球，发现了几个培养罐，发现里面有他们的族人，于是便展开营救，但把培养罐一打开，里面的族人便立死去。同样的，在这个不起眼的星球上的培养罐里也有虫族。他们出于对虫族的现任首领“刀锋女皇”的愤怒而展开战斗。但是意想不到的是，制造培养罐和指挥虫族的竟然是人族的叛徒萨米尔·杜兰（Samir Duran）！而且更让泽拉图感到恐惧的是，最后的一个培养罐里面的生物，是虫族和神族的合成体。而且他发现这个杜兰根本不是人类，他自称是远古时期一种伟大力量的仆人，他在过去的几千年里，有几个名字，几个身份。而且他已经把这种合成生物的种子隐藏到了许多星球上了。虽然，这个时候的泽拉图表示他和他的族人不会屈服，但一种深深的恐惧已经在神族的族人心里扩散。非常难过地知道了混合生物的消息后，他回到舰上离开了月亮卫星。泽拉图无法向他的伙伴解释这恐怖事情的经过，他只能一个人无力地坐着担心宇宙的未来……







游戏剧情台词

泽拉图：

天啊！……这不可能！

我……我……我从来没看过这种生物……有着神族的躯干但是却有虫族的触须以及黏液，虫神混合体生物已经完美地融合诞生了……



虽然，这个隐藏关并不像“暗黑2”奶牛关卡那样备受瞩目，但其对于星际游戏的内容延续却起到了不可或缺的承上启下作用。这就是为什么我要大家去回顾星际1的原因，很大程度上就是因为这关隐藏关卡。这就是暴雪十年前为今天所埋下的伏笔，虫神混合体的出现是否会给整个星区带来灾难呢？雷诺、凯瑞甘、泽拉图这些传奇英雄们又将如何来对待这个结果呢？我想从自由之翼开始，玩家们就可以揭开这些史诗般的剧情了。PS：只有购买了正版母巢游戏光盘的玩家才能开启隐藏关哦！哼哼，终于有机会反击一下盗版游戏啦！

萨尔纳加的归来

在上文中我提到了很多次萨尔纳加这个词语，这是一个不可考的古代种族的名称，他们常在宇宙的各处创造新的种族，当然也是星际游戏里的造物主。在星际2游戏中它又成为了剧情的关键之一。泽拉图在发现虫神混合体后，继续进行调查，在通过对地下洞窟中的萨尔纳加神庙和狂热部族塔尔达里姆的造访后，他才得知，其实杜兰是整个黑暗计划的幕后操纵者，他所效力的这股强大的未知势力正是萨尔纳加，他们的文明并没有在虫族的寄生中完全毁灭，如今他们又将卷土重来并且带来了所谓的完美生物，就是虫神混合体。

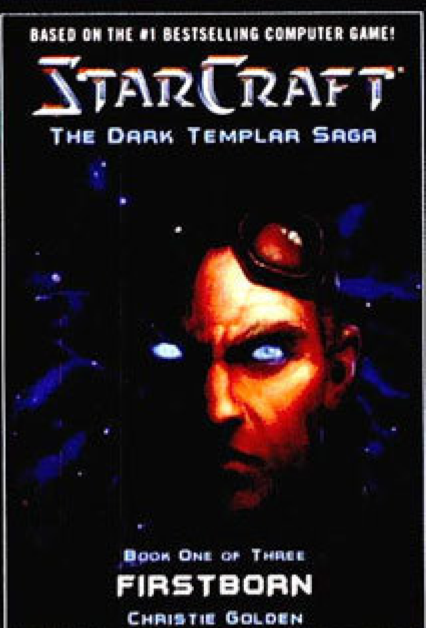



泽拉图来到地下神庙

游戏视频对白

泽拉图：
如预言般异虫蜂拥而入
神所创造的子民，星灵奋起而抗之
而如今，铸造我们种族的萨尔纳加重现人间
然则他们来之所为拯救
或是毁灭？

凯瑞甘：
哼哼……我知道你迟早会找到这里……



■星际小说黑暗圣堂三部曲：初生


■造物者萨尔纳加的原画

上文这段对话是来自暴雪曾经发布的一段《星际争霸2》中的过场CG，名为“宿敌”。黑暗圣堂英雄泽拉图步入了一座萨尔纳加神庙，并在探查石壁上的古老雕刻后发出了以上这段感慨，他终于了解了事情的原委和即将发生的一切，同时，也发现不仅仅是他，还有一个老“朋友”同样也找到了这里，他进入了几条刺蛇的埋伏，而这些虫族军队正是刀锋女皇凯瑞甘的部下……

是的，萨尔纳加回来了，他们并没有完全被主宰消灭。他们正试图完成从几千年前就开始的“大实验”。我在星际小说黑暗圣堂武士三部曲的第一部“初生”（Firstborn）中也找到了大致能说明萨尔纳加融入游戏故事的桥段。（过去我们一直把这部作品名称按字面翻译为“长子”，现在我觉得我错了，这部小说中的许多环节分明都是在交代萨尔纳加实验下的虫神混合体是如何获得初生的。）

下文摘自小说：萨尔纳加神庙最初是在尼玛卡行星上发现的，和数年前在贝卡洛行星（在另一本星际小说《萨尔纳加的阴影》中有所描述）上发现的类似。一个全新的生命形式在两个神庙中诞生了，它是某种能量生物，吸收了虫族和神族的特性，但没有人族的。

书中还提到，相关的主人公形成了一个看法：“神庙被用作某种生物的蛋待孵化的巢穴，我认为这个建筑确实包含了某种东西。我想……我认为能量生物在其中孕育直到它准备好要孵化，然后它会破壳而出。”在星际2游戏公布前，很多人猜测虫神混合体或者萨尔纳加会作为第4种族出现，但现在暴雪确认了只有3个种族。不过他们可以作为3大种族共同的敌人出现，类似于《魔兽争霸3》中的燃烧军团——在故事情节中扮演主要角色，但不能供玩家操控。

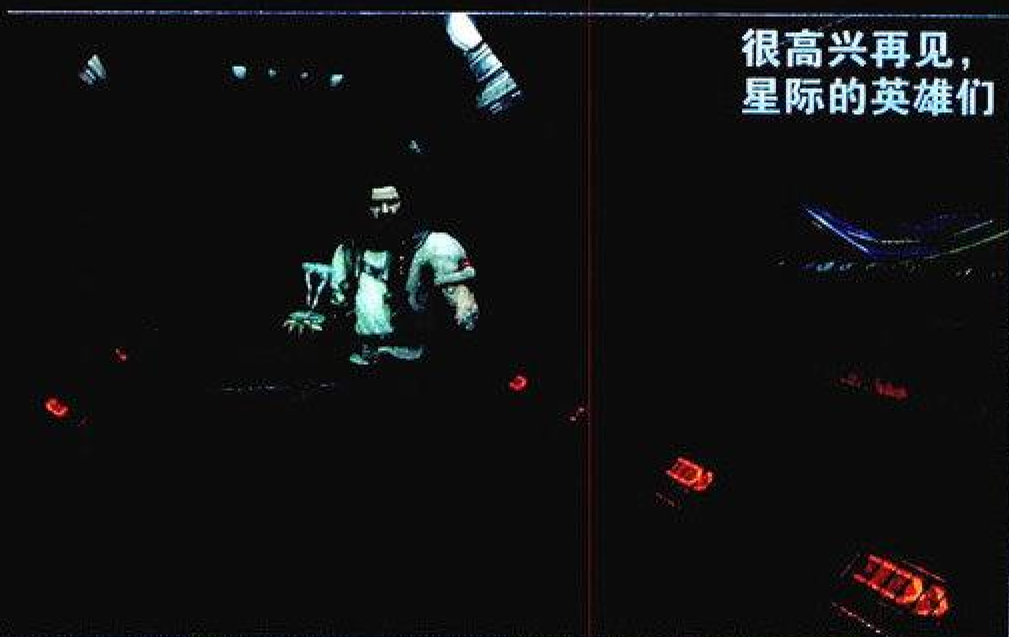




“三”之谜题

让我们再次回到“宿敌”的CG之中，泽拉图和凯瑞甘似乎都想在神庙中寻找一些东西，很显然他们没有找到。在与这段CG相关的游戏剧情迷你任务中（其实就是主线任务），我们也只看到任务目标是让泽拉图进入三个黑暗神庙中探索，也并没要求要从神庙中取出什么东西来。看来此二人都扑空了。（大叔猜测：圣物原本在神庙中，现在可能被守护这里的狂热神族转移了）而形单影只的泽拉图逃离了宿敌的追杀，并找到了雷诺的亥伯龙号，可怜的雷诺再一次被牵入到了关系星系和种族生死的事件中来。以下就是暴雪最新放出的游戏关卡CG视频——末日之潮。泽拉图找到了雷诺，告诉了他自己所了解到的一切。

> 泽拉图：吉姆斯·雷诺，我带来了厄运的消息
>
> 雷诺：泽拉图？
>
> 泽拉图：我穿过了未来光景的帷幕，只目睹到湮灭尽头。然而仍有一丝希望的火光留存。
>
> 她的性命将系于你手，虽宿命要她偿还累累罪孽，只有她可拯救苍生。
>
> 雷诺：等等，你在说凯瑞甘？4年过去了，你又不知道从哪里冒出来……
>
> 泽拉图：时间紧迫，你必须理解。你所追寻之果，深居其中。深思钻研。创物之宿命在此间摇摆不定。
>
> 雷诺：很高兴见到你……
>
> **游戏剧情台词**


很高兴再见，星际的英雄们


解开谜底的关键之物

当大家还沉迷在CG动画的细腻与精彩时，大叔我却特别关注泽拉图送给雷诺的那个类似与钥匙一样的东西，并且在对话中留给了我们许多疑问。为什么说只有凯瑞甘才能拯救苍生？她和萨尔纳加的关系究竟是怎样的呢？泽拉图送给雷诺的究竟是什么东西？是藏有萨尔纳加文明的魔方，还是解开神秘实验谜底的钥匙？而且最后那句：创物之宿命在此间摇摆不定。是不是说拥有这个东西，就有可能击败萨尔纳加的阴谋，拯救苍生？太多太多的疑问，可能只有等正版游戏发布后我们才能一一解开。不过可以确定的是，雷诺照着泽拉图的话去做了，这是欧米茄战役之后他所接到的第一个任务，我们知道，只有这样的任务才能让他重拾信心！让我们回到极速体验里的第二关，雷诺要破坏神庙大门夺取圣物，这让我想到前阵子杂志中介绍任务关卡的文章里也有两关是雷诺去寻找圣物的任务。这样与本关加一起来，雷诺就一共获得三块圣物了。这三块圣物又代表了什么呢？它是不是和泽拉图所光顾的三座萨尔纳加神庙有关联呢？还有泽拉图交给雷诺的神物，这个物品由三块组合而成，这三块结构，是否就是象征着这三个圣物呢？这三个被命运之绳紧紧绑住的英雄又会围绕着剧情发生什么样的事情呢？哈哈，关于“三”的谜题还真是多啊！

自由之翼

好了，以上关于主线剧情的内容我们就说那么多，毕竟这是贯穿整部作品的史诗级剧情，需要大家细细琢磨，慢慢品位。接下来，既然雷诺被引出了场，那与本次星际首部曲《自由之翼》关系最大的人族单线剧情就要被大叔拉开帷幕了。先前说到，4年之后的克普鲁星区经历了不少变化，皇帝孟斯克建立的国家成为了人类最强大的一个势力，他不仅建设着他的国度，同时还积极打压着其他人类小联盟的生存空间。雷诺的小队虽然算不上是什么联盟势力，但在孟斯克心中却是一道永远都想抹去，却又难以抹去的伤疤。其原因不仅是雷诺背叛了他，偷走了他的旗舰“亥伯龙”号（Hyperion），更是因为他从内心里害怕雷诺所拥有的那种正义感和对信念的执著。阿克图拉斯·孟斯克用尽自己所有手段——辩才，媒体，宣传——来将雷诺的努力边缘化。他的斗争一直陷于低谷，让我们再回看视频“末日之潮”里的雷诺。和过去比他明显沧桑了许多（当然，我们过去从来没见过雷诺究竟是什么样子，只不过是从书中的描写来幻想他的模样。而星际1里他的形象更是被夸张成了一个秃子……），并且由于无止境的逃亡生活而略显沮丧，整日与酒为伴。

泽拉图的到来无疑是给无所事事的雷诺打上了一针强心剂，他和他的团队又有了奋斗的目标。而孟斯克的儿子瓦莱利安的矿业公司恰恰又与发掘萨尔纳加圣物的活动牵扯上了关系，看来孟斯克家族与雷



PDF过刊杂志收藏加微信：bfwz888883

诺的恩怨终于又能有个了结了。

综上所述，我们对游戏《自由之翼》的理解为雷诺那颗向往自由的心终于又能展开有力的翅膀，去完成他在一代游戏里那些未能完成的任务了。

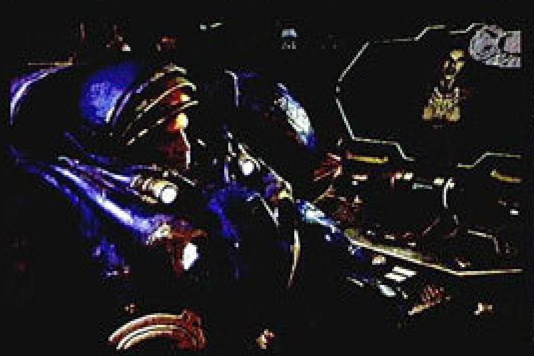


雷诺和他的团队

说完了主角们的事情，想必大家也一定对游戏里即将出现的那些配角很感兴趣吧！特别是对于雷诺身边的战友们，亥伯龙号上的船员。在本期栏目的最后，我们就一同来了解一些这些精英突击队员们的资料吧。由于篇幅的关系，我们只能简单地介绍一下，关于他们每个人的详细身世，大叔将会在每月的星际专区塔罗牌英雄传中连载，对星际英雄们有兴趣的读者一定要记得每期关注我们杂志哦！

泰切斯·芬得利（Tychus Findlay）

本次游戏里的一号男配角，也是游戏第一部CG视频的主演。阿汤叔口中的：阿宝。在雷诺刚刚参军，还是一个黄毛小子的时候，就与阿宝成为了战友，两人并肩作战结下了深厚的友谊。在一次战斗中，两人因为无能上司的出卖而成为了军队中的叛徒，并开始了长久的佣兵海盗生涯，这也是两人一同渡过的最传奇的一段时光。不久，两人在一次冒险的非法行动中被警方包围，芬得利遭到了逮捕，而雷诺则在混乱之中逃走了。此后，阿宝被关进了最高戒备的监狱服刑，但这丝毫无法阻挡这位勇者，在星际2故事开始的时候，他鬼使神差般地逃离了监狱，回到雷诺身边，成为了他的突击队长。



玛特·霍纳（matt horner）

玛特·霍纳一直是一个聪明、冷静、善良的书生形象。当雷诺突击队在达拉瑞恩船坞之战中成功夺取了孟斯克的旗舰——亥伯龙号后，玛特理论上便成为了舰长的最佳人选。之后的几年之中，玛特以舰长的身份参与了雷诺小型突击舰队的指挥，包括许多军事上的决策。他仍旧坚信着能借由自己的力量，让宇宙拥有更美好的未来；同时，他对突击队也带有无比的忠诚，由其对雷诺更是如此。玛特在近身战斗上并没有特别的过人之处，但却是个卓越的舰艇领航员和星际战略师。



加布里埃尔·托什（Gabriel Tosh）

加布里埃尔·托什是一个被称为“伪拉斯特法里教徒”的神秘人类，曾经是幽灵学院培养出来的优秀战士，和著名的幽灵诺娃是战友。可在某个时候，托什转而开始反对人类帝国。他变成了一个军火商，并且成为雷诺突击队的成员，在战斗中继续扮演特工的角色。他知道很多“幽灵计划”的知识，这对于雷诺反对孟斯克的野心提供了很大帮助。但在冲突和逃亡的过程中，托什对吉姆·雷诺表现为一种不道德的影响，将他推向海盗与劫匪的边缘。



艾莉尔·汉森（Ariel Hanson）

汉森博士曾经是安吉拉（Agria）星球的居民，却不幸被卷入与异虫的战争之中。她的主要愿望是让生活回归正常。她的存在能够为吉姆·雷诺带来一种积极向上的影响力，让他展现出好的一面来，就像爱情的力量那样（虽然这会因为雷诺的雇佣兵身份而多少打些折扣）。她在游戏中扮演“泰切斯·芬得利（Tychus Findlay）对立者”的角色并在舰船的实验室里工作，为雷诺和玩家们提供新的科技研究成果。



格拉文·希尔（Graven Hill）

他是星际中最著名的黑市头子，格拉文·希尔几乎掌握了整个星区的雇佣兵交易，也是为此，雷诺特别把他邀请上舰船，以便能够能够从他这雇佣不同的强悍雇佣兵来帮助你完成某些困难的任务。对于雷诺来说，钱不是问题。或许以上这些精英们能够汇聚到亥伯龙号上来，都是希尔先生的功劳。



斯温（swinn）

位于武器研究所里的矮个子老头，其实他是整个战舰的机械工程师。武器研究所是单人战役中你会经常造访的一个地方。在这里你可以对步兵、车辆、战舰、建筑等单人战役中可以升级的东西升级。如果你需要升级，那就与斯温对话并点击他旁边的电脑控制台来进行升级。



最后，在了解了完整的大叔版剧透后，你剩下所要做的就是从现在开始每天少吃一顿饭，节约10元钱（买电攻的钱不许节约！），耐心等待7月27日的到来，然后，到正版游戏中去感受以上精彩的剧情，并评估一下本教主提供内容的准确性。在下一次的星际专题中，大叔将为大家带来雷诺主舰亥伯龙号上的一日游——游戏主菜单，敬请期待！





穿越时空的面容

漫谈《三国杀》的人物设计（魏国篇）（上）

如果有朝一日，桌游在国内发展成为生机勃勃的产业，那么在它波澜壮阔的历史长卷上肯定少不了一个名字：《三国杀》。"旧时王谢堂前燕，飞入寻常百姓家"，近两年来，"桌游"的概念犹如雨后春笋，遍地开花，玩家的关注度和参与度飞速提升，《三国杀》着实功不可没。尽管时至今天，仍有诸如"山寨"之类的指责围绕在它的周围，然而谁都不能否认《三国杀》对于桌游的普及作用。

《三国杀》借鉴了美式桌游《BANG!》的机制，并且结合中国玩家的口味加以改良，尤其是一张张个性十足的人物卡牌，将一个个三国时期的英雄豪杰穿越到了新的舞台。恰好本人又是个"三国"粉丝，自然免不了将奔放的游戏和真实的历史串连起来　正如歌中所唱，"暗淡了刀光剑影，远去了鼓角争鸣。眼前飞扬着一个个鲜活的面容"，当我独自静静欣赏《三国杀》的人物卡牌，常常不由自主的回想起这些熟悉的名字的音容笑貌，唏嘘不已。

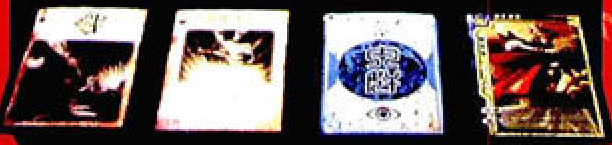
有感而发，遂成此文，愿与诸位同好共享。

注意事项：

1）这个专题初定5个章节，根据《三国杀》的设定依次为：魏国篇、蜀国篇、吴国篇、群雄篇、神篇。本栏目会根据篇幅，列出数位或者其中有趣的人物长期进行连载

2）卡牌技能的说明完全来自游卡的官方网站http://sgs.yokagames.com/。

3）出于种种原因，搜集的资料未必全部正确（比如人物的生卒年份和籍贯），仅供参考。



曹操·魏武帝



字：孟德

生于：155年

卒于：220年

籍贯：沛国谯县

今：安徽省亳州

奸雄——你可以立即获得对你造成伤害的牌。

护驾——主公技，当你需要使用（或打出）一张【闪】时，你可以发动护驾。所有魏势力角色按行动顺序依次选择是否打出一张【闪】"提供"给你（视为由你使用或打出），直到有一名角色或没有任何角色决定如此做时为止。



第一个登场的就是"三国"争议最大的人物，我压力很大（笑）。我决定缩小范围，仅仅讨论魏武帝的用人之道，因为这是我对《三国杀》曹操卡牌的设计拍案叫绝的主要依据。

得人心者得天下，曹操在这方面展现了高瞻远瞩的智慧和海纳百川的气度。从210年到217年，曹操先后下了三次"求贤令"。他的"唯才是举"吸引了大量武将谋士的主动加盟，"良禽择木而栖，贤臣择主而事"，许多敌对势力的栋梁也选择了"跳槽"，转投曹操的旗下：荀彧、郭嘉、张颌原先是袁绍的，张辽原先是吕布的，徐晃原先是杨奉的……人才的流动造成了曹操与对手之间实力的此涨彼消，胜负输赢只是时间的问题——这和"你可以立即获得对你造成伤害的牌"是不是相当神似呢？虽然名为"奸雄"，曹操的求贤若渴和知人善任却绝对属于"英雄"的级别。

官渡大捷以后，曹操把收缴的自己部下与袁绍勾结的信件付之一炬，"那时袁绍强大，我都不能自保，何况别人？"（当绍之强，孤犹不能自保，而况众人乎！）这等开明的老板，员工当然死心塌地的追随。危难见真情，每当曹操遭遇不测，总会有人不顾一切的护驾：曹洪解救曹操于汴水，典韦解救曹操于宛城，许褚解救曹操于渭河……他们全然无视自己的安危，将主公的"九死"化为"一生"。

不管什么世纪，最宝贵的都是人才，易中天老师对曹操的"人才管理学"进行了精辟的总结："一，真心实意，以情感人；二，推心置腹，以诚待人。三，开诚布公，以理服人；四，言行一致，以信取人；五，令行禁止，以法之人；六，设身处地，以宽容人；七，养人责己，以功归人；八，论功行赏，以奖励人。"综上所述，曹操不愧为所有领导学习的楷模。


新版《三国演义》中的曹操


老版《三国演义》中的曹操

文：火狼　编辑：贪睡猫　美编：阿凯



老版《三国演义》中的曹仁


新版《三国演义》中的曹仁


游戏《真・三国无双》中的典韦


老版《三国演义》中的典韦

曹仁・大将军

字：子孝
生于：168年　籍贯：沛国谯县
卒于：223年　今：安徽省亳州

据守——回合结束阶段，你可以摸三张牌，若如此做，跳过你下个回合。



曹仁是曹操的从弟，从小习武，在东汉末年就有了自己的部队。后来他响应曹操的起兵，正式开始了辉煌的戎马生涯。

讨徐州、攻吕布、征张绣、战官渡、拒周瑜、破马超、守樊城、破襄阳……四十多年铁与血的洗礼让曹仁从不修边幅的懵懂少年转变为奉公守法的模范军人，最终成就了一代名将。纵观曹仁的经典战役，最值得钦佩的莫过于他在“拒周瑜”和“守樊城”的过程中表现出来的防御能力。

1）拒周瑜：携赤壁之战的余威，周瑜率领数万人进攻江陵，没想到被留守的曹仁当头一棒：曹仁的部下牛金自告奋勇，出城迎敌，结果敌众我寡，陷入了困境，形势危急！曹仁见状披挂上阵，冲入吴军阵营，拼死救出牛金。然而还有人未能突围，曹仁再次杀回，直到确保大家全身而退为止。被吓得面如土色的长史陈矫不禁赞道：“将军真天人也！”（这句话被收录在《三国杀》的曹仁卡牌）

饱尝下马威的周瑜不敢冒进，转而攻克了与江陵成犄角之势的夷陵。江陵彻底变成了孤城，前有东吴的兵临城下，后有刘备的趁火打劫，陷入层层夹击。在这样极端困难的条件下，曹仁足足坚持了一年有余，甚至射伤了周瑜。尽管江陵还是失守了，不过曹仁为曹操恢复元气争取了宝贵的时间，战略意义不可小觑——别忘了，他遭遇的可是东吴名扬天下的大都督。

2）守樊城：这是曹仁的代表作，它打破了关羽“天下无敌”的神话。

公元219年，关羽发起了夺取襄阳、樊城的军事行动，保卫樊城的重任落在了曹仁的肩头。天公不作美，接连不断的大雨淹没了驻扎在樊城北面的援军（“水淹七军”根本就没有关羽的事儿）。关羽趁机出兵，擒于禁、斩庞德，威名大震。曹仁痛失左膀右臂，樊城的城墙又被洪水侵蚀，内无粮草，外无救兵，敌众我寡，人心惶惶。在这危急存亡的关头，曹仁果断采纳了满宠的建议，拿出破釜沉舟的气魄，不惜任何代价守护樊城。激昂的勇气驱散了悲观的阴霾，众将士高呼：“某等愿以死据守！”

由于对手的同仇敌忾，再加上徐晃的增援和东吴的偷袭，关羽不得不撤军，樊城得救——打败他的，不仅是曹仁铜墙铁壁一般的防守，更是永不放弃的毅力与信心。

《三国杀》曹仁卡牌的称号是“大将军”，曹魏第一代武将之中唯有曹仁和夏侯惇拥有这一待遇。而且曹仁的地位在曹丕称帝以后达到顶峰：大司马——曹魏帝国最高军事官衔！

典韦・古之恶来

字：不详　籍贯：陈留己吾
生于：不详　今：河南商丘市
卒于：197年　宁陵县己吾城村

强袭——出牌阶段，你可以自减1点体力或弃一张武器牌，然后对你攻击范围内的一名角色造成1点伤害。每回合限用一次。



如果说典韦是为一个人而生的，那个人一定是曹操，如果说典韦是为一个词而生的，那个词一定是忠诚。典韦在《三国演义》仅仅正式出场四次，其中有三次挽狂澜于既倒，扶大厦之将倾，护卫曹操虎口脱险。

典韦力大无穷，拿手武器双戟足足有八十斤（关羽的青龙郾月刀也就八十二斤，另外“双持”可比“双手”难度大多了），普通人动弹不得的旗杆他一只手就轻松举起，被曹操称为“古之恶来”（恶来是商纣王手下的猛将）。《水浒传》的武松是条公认的好汉，典韦与其相比有过之而无不及，他能把老虎追得四处逃窜！

魁梧伟岸的身躯包容的是赤胆忠心，典韦的尽忠职守堪称典范。白天，他如同铁塔一般在曹操的周围形影不离；夜晚，他干脆睡在曹操的营帐之外，很少正经休息。典韦与许褚组建的虎卫军构成了主公的最后一道防线。

典韦的死可谓惊天地、泣鬼神：张绣造反，曹操慌忙出逃，典韦殿后。但见他的双戟虎虎生风，击杀数直线飙升。但是终究寡不敌众，典韦受伤数十处，虎卫军的将士全部阵亡。张绣的部队一拥而上，典韦居然拎起挟起两个活人作为武器！对方哪见过这等阵势，只得远远放箭。典韦仿佛战神附体，以无与伦比的精神力筑起血与肉的城门。怎奈背后偷袭的一枪还是终结了典韦的性命——死了半晌，惊魂未定的敌人还是不敢靠近。



壮哉！伟哉！惜哉！痛哉！曹操悲怆的痛哭，告慰了典韦不朽的英灵。

这种可歌可泣的题材，《三国杀》自然不会错过。“强袭”的第一个使用条件就颇有“以命搏命”的意思，至于第二个使用条件，表现的则是在典韦对抗吕布军队时的One shot，one kill：他准备了十余枚短戟，等待敌人靠近，“韦乃飞戟刺之，一戟一人坠马，并无虚发，立杀十数人。”随即翻身上马，挥舞双戟驱赶吕布的四名将领——是的，四名！

未完待续



群雄割据英雄梦 一夫当关敌万军

——《三国智》战术课堂②

二、中期流

现阶段锅巴尝试过的中期流的战术主要有两种：步谋流、曹操流、骑将流和曹仁流。

1.步谋流——中前期

先说步谋流，这套牌是锅巴通过一个星期的实战经验而组合的，比较倾向于中前期的进攻，并且效果很不错，那天打败了三个BOSS（虽然运气的成分较大）。

A.牌组

这种牌组以步谋为主要兵权，以张角和曹操为核心。一般而言分别带上6-7个步兵和谋士的兵权，武将方面带足所有无兵权的进攻型将领，带上所有只需要步兵兵权的将领，如刘备、周仓、曹洪等（不带祖茂和典韦）谋士方面带上伏皇后、献帝、张角、曹操、贾诩五人。



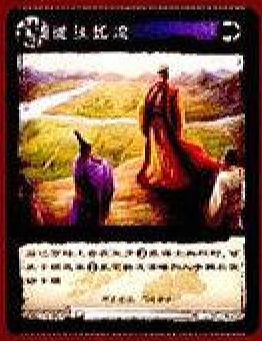


谋略方面需要注意带上所有“替代型谋略”、主要的“控场型谋略”和主要“反制型谋略”和部分“延缓型谋略”（如“落毒”、“乐不思蜀”、“隔岸观火”和“完璧归赵”）和部分“关联型谋略”（如取士、从谏如流、举贤任能和广开言路）。另外，由于是步谋的兵权组合，可以带上“党锢之祸”、“舍生取义”。宝物方面注意带上“七星宝刀”、“丧心石”和“太平要术”。





B.战术





该战术强调中前期解决战斗，因此前期如果有无兵权的将领，直接上场，不断进攻，如果有三个以上的黄巾军将领，则注意使用黄巾起义。如果对方下了22*的将领，基本通过谋略解决。前期如果能起到伏皇后（或者通过取士）则利用其上场技能需找一名将领和献帝，然后下献帝，将献帝放置上场后就基本上能满足主要的兵权需求了。中期以曹操和张角作为主将进行攻击输出，曹操配合七星宝刀，张角配合太平要素（谁先下谁当主将）。由于中期依赖曹操和张角，因此3兵权的祖茂和4兵权的典韦可以不带。本战术的核心是张角和曹操，因此需要有大量的计谋保护二者的安全和顺利上场，因此“李代桃僵”、“嫁祸”、“护主”和“以假乱真”等计谋就显得尤为重要。

如果张角无法作为军师上场（对方先放置或作为主将），则可以搭配贾诩作为军师，贾诩的武将计是牺牲2粮多摸取1张手牌，由于前期以黄巾军为主力，每回合都能掠夺粮草，因此这样可以大大增加自己摸牌的机会。在有军师配合的情况下，张角或者曹操作为主将搭配丧心石所释放出来的攻击力在中前期是相当可观的！

进入中期之后，如果对手顺利，可能已经有大兵权武将上场，比如赵云，如果将44*的武将摆放至主将位并且前期我方谋略已经使用殆尽（有来无回等），这时候就要配合落毒和乐不思蜀限制对方主将，当然由于我方的主将均为33*，因此即使放置主将也是55*，这样无法攻击对方赵云等主将66*，这时候唯一的胜算就是利用舍生取义配合李代桃僵将对方主将拼死之后取得胜利。



C.弱点

中后期攻击输出不足。牌组在55张左右，对于中前期的战术而言，稍显多。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

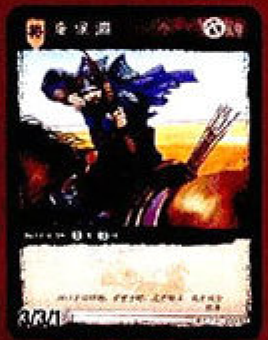
2. 曹操流（CC流）

曹操流是步谋流的一个分支，但该战术以曹操为核心，通过曹操的不断上下场以实现破坏对方兵权的目的，从而达到“不战而屈人之兵”的效果。

A.牌组

曹操流是着眼于破坏对方兵权的战术，因此将领、谋略和宝物的搭配以实现曹操反复上下场为核心。据说现阶段最理想的破坏兵权的数量已经达到了33，当然，在实战中不可能打出这样的实验室效果，锅巴的最佳战绩是破坏了对方14个兵权。





在将领方面必须带上：曹操、张角（旧）、卞氏、陈宫、献帝、伏皇后、董卓、李傕、郭汜和所有十常侍。兵权方面6步6谋1弓。

在宝物方面必须带上太平要素和丧心石。

在谋略方面必须带上所有“替代型”谋略、“关联型谋略”中的“取士”、“从谏如流”、“广开言路”和“举贤任能”，带上主要的“反制型谋略”，不带任何“延缓型谋略”（“鸣金收兵”除外）和“控场型谋略”。需要注意的是“重施故技”、“党锢之祸”、“纵兵掳掠”和“利令智昏”必不可少。

需要利用的事件是“董卓进京”、“兵犯长安”和“李郭交兵”。

B.战术





本战术对手牌要求很高，起始的5张手牌最理想的状态是有两个十常侍或者两个兵权，如果起到事件中的董卓、李傕和郭汜，则大胆地重新洗切牌组，重新起牌。

初期利用两个十常侍引发事件“董卓进京”，这样可以增加一个兵权（通常是弓兵，因为事件“李郭交兵”需要一个弓兵兵权，如果初期没有十常侍，也要设法拿到伏皇后（通过取士或者募兵），然后可以选择一名十常侍和献帝，下献帝之后增加两个兵权，本战术以曹操为核心，因为要尽早将曹操起入手牌，牌组中为曹操进入手牌提供了许多途径：①谋略“取士”；②谋略“党锢之祸”+“举贤任能”；③谋略“广开言路”；④事件“李郭交兵”。

本战术摆放兵权也需要注意，只要摆放3步3谋1弓即可，剩余兵权应留在手牌中。由于本战术以曹操为核心，因此对于曹操的保护至关重要，所以“替代型谋略”必不可少。同时，由于本战术以破坏兵权为核心，因为对方很少能够有足够兵权派遣将领上场，因此“控场型谋略”和“延缓型谋略”均可舍弃。如果对方打前期战术，那么十常侍基本能够满足防守需求。

在对曹操提供充足保护的情况下，则可以通过曹操的反复上场实现破坏兵权，因此关键就在于让我方曹操下场，主要的方式有：①破坏己方兵权的谋略，如“纵兵掳掠”和“利令智昏”。②武将下场的谋略，如两次“鸣金收兵”（配合重施故技）和“隔岸观火”（不推荐）；③特定将领，如卞氏和陈宫。本战术的关键是尽量使曹操上下场次数增加，因此玩家需要根据临战情况组合谋略和将领，以达到最大化，比如在曹操、陈宫、卞氏均在场的情况下使用“鸣金收兵”的效果就肯定比仅有曹操一人在场时使用的效果好许多，具体需要玩家自己体会。





C.弱点

本战术既然以曹操为核心，那么其弱点就在于曹操被置入墓地了，现阶段针对曹操流的最好战术就是后文将会介绍到的曹仁主将流，张秀和贾诩发动的事件“宛城之战”，由于曹操流不带任何“控场型”的谋略，所以对方曹仁可以大胆放置成为主将，甚至配合丧心石直接点杀曹操，同时张秀的兵权条件是1步1骑，其上场也很容易，只要上场成功，曹操就基本悲剧了，因为现阶段“替代型”谋略均为缓速谋略，因此对方在曹仁或张秀上场使用“无计可施”之后，曹操就基本注定进入墓地，这也意味着本战术的失败。

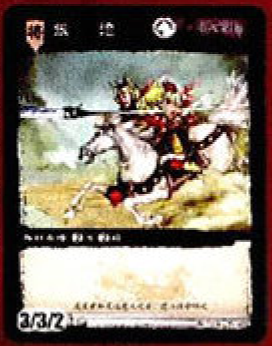
3. 骑将流一（步弓骑三系）

A.牌组

步骑流是着眼于中后期的战术，兵权搭配为7骑、2步、1-2弓，如果能确定对方没有曹操，则直接带1弓。将领要带上5个无兵权的将领，锅巴通常的搭配是5个进攻性将领，胡车儿（1步兵），1个2步兵兵权将领，如刘备，2个3兵权将领，朱儁和李傕，剩下的带上颜良、文丑、夏侯惇、华雄、张郃、太史慈、马腾、纪灵、张飞、赵云。

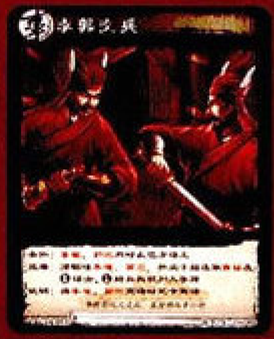
谋略方面可以带上主要的延缓型谋略，如“免战”、“大雾迷天”和“息事宁人”等谋略。宝物方面带上进攻型的宝物即可。牌组控制在40张左右。

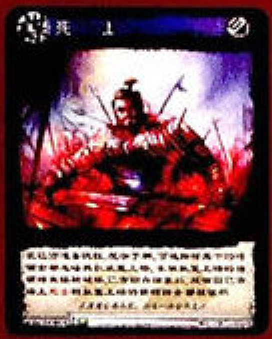




B.战术

由于是打中后期的战术，因此前期防守很重要，骑将流战术有两个核心——“因敌而动”和“换兵权”。所谓“因敌而动”就是敌不动我不动，如果对方打前期，有很多无兵权的进攻型将领的话，只要对方不上场，我们手上的无兵权将领也不上场，对方上场，我们就用无兵权的将领去对死。如果对方稍微卡将，我们就大胆用手上无兵权的将领换置兵权，因为骑兵兵权很多，因此换权主要换步兵和弓兵。前期防守住对方111速攻后，中前期可以利用朱儁和李傕等高防将领抵挡对方2攻的将领。如果对方没有武将，则仍然坚持敌不动我不动，手上低攻将领一够三张，就换兵权，进入中期之后，该战术如果实现了场上兵权为1步、1弓、3骑的配置，则胜算就很大了，因为已经符合了所有331的将领的上场需求，因此可以大胆进攻。如果自己前期卡将，则要配合谋略尽量消耗对方武将，以此实现防守和囤积兵权的目的。





C.弱点

没有谋士，因此不敢大胆下主将，整体后期的攻击输出还是有限，并且采取换兵权的方法来满足兵权条件，手牌消耗量大。遇到猥琐流和CC流就只能悲剧了！

全文完



“敢”在原创桌游领域“博”出一片天地的勇者



前言：一直关注电功桌游板块的玩家应该知道，国内桌游兴起于08年初，大热于08年底，09年各类大大小小的桌游店如雨后春笋一般出现在各大城市，去年光是在上海可在网上查询的桌游店就有200家之多。在此期间出现了一道非常有中国特色的桌游风景线，即“山寨三国杀一枝独秀，千款国外桌游无人问津”，至今三国杀的杀声依然响彻大江南北，这让夜猫不禁想起当年“杀人游戏”都让主流媒体竞相报道白领都沉迷于内却转瞬销声匿迹的前例。

好在最近半年内夜猫逐渐地看到了中国的桌游产业已经不是全部扎堆于开设桌游店来赚取台费这种低端的服务性模式上了，众多桌游工作室的成立，并随之推出原创桌游的动作逐渐增多，光是夜猫手上目前就已经拿到了十款左右的国人原创桌游，其中经过测试之后，可玩度上手度颇高的也有四五款之多。

前不久在朋友推荐下夜猫前往某桌游店体验了几款原创桌游，同时也认识了原创设计这几款桌游的博敢轩文化传播有限公司的负责人P总，既然如此有缘，那就大家坐下来煮酒论原创桌游吧！

博敢轩——热血有爱的桌游原创团队

在采访中了解到，原来博敢轩的设计团队非常成熟——小Q与SEED两位主要负责游戏设计，超萌美少女馒头酱是这个团队的美工另外晓岱和P总也会参与游戏的平衡性测试，除此之外还有一位在采访当天没有出现的副设计师老干。就是这样一群貌不惊人的桌游爱好者组成的团队，制作出了让夜猫这样口味非常刁钻的玩家都沉迷于其中的桌游，而且还是几款哦！



大肚子非常憨厚的大叔。人称P总，负责日常运营，在交谈中让夜猫感觉到是一位非常热爱桌游的大叔。



有些害羞的大男孩，主要负责游戏总设计，几款游戏的机制几乎都出自于他。市面上有和市面上没有的桌游完全精通，从香港留学归来。



同为游戏设计师的SEED，外号大师。非常擅长于计算类游戏和公司原创的游戏机制调整。听兔子说还是卡牌界的达人，最后一代国内三国志大战2冠军，代表中国赴日征战过。



公司同事都亲切地称之为馒头酱的超萌小美女，负责原创桌游的全部美工设计。是博敢轩如同吉祥物一般的存在。



博敢轩的管家娘。没有她公司的日常琐事将堆积如山。



被P总称为非常猫性的男人，博敢轩最神秘的员工，轻易不抛头露面，但却是游戏设计方面不可或缺的关键性人物。

经P总介绍是因为结识了SEED和小Q等朋友，并在接触了一段时间的桌游之后，一群对国内桌游市场看好并期望能博出一片天地的热血爱好者决定成立博敢轩文化传播有限公司，博敢轩桌游吧只是他们成立公司之后决定用语推广自己原创游戏和获得反馈的平台，公司最主要的工作还是设计原创游戏与推广发行。



野猫当天一共试玩了《水果派对》、《勇者斗恶龙》和《羊驼吃草》三款游戏，其中《水果派对》已经完全制作完毕面市销售了，《勇》和《羊驼》两款游戏完成度已达90%，就差最后的量产与面试了。三款游戏风格迥然不同，《水果派对》是一款多人欢乐类的记忆反应游戏；《勇者斗恶龙》偏向于棋类桌游，可两人对抗也可以多人一起进行游戏，博弈双方均需要较强的计算力；《羊驼吃草》在夜猫看来就是一款欢乐类骰子下注惩罚游戏。



除了试玩并沉迷了《勇者斗恶龙》之外，夜猫也借机浏览了博敢轩其他几款设计中的桌游的资料和雏形，看上去也是非常的有趣，而且很讨巧地符合中国国情，有几款欢乐类的游戏还非常的老少咸宜。

在夜猫衷心夸赞几款原创桌游的同时，P总也虚心地表示：由于团队才组建不久，所以在原创的道路上走了不少弯路，同时目前博敢轩也缺少专业的销售和宣传渠道的人员，所以虽然已经有几款游戏完成面市，但还不为人所知，P总觉得在如今的中国原创桌游市场还是会出现“酒香也怕巷子深”的情况出现。由此，P总也想借夜猫的地盘在此做个小的招募——只要你对桌游有足够的热情！又有足够的设计能力、销售与宣传能力，请加入我们博敢轩！

博敢轩联系方式

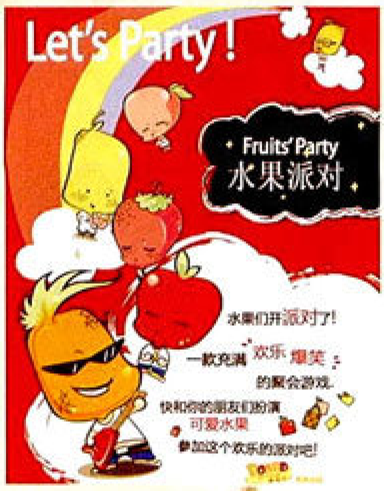
联系人：P总
联系电话：021—51380052
联系地址：上海市浦东新区塘桥茂兴路98号仁恒广场 1号楼9A
公司网址 www.bghouse.com.cn



《水果派对》与《勇者斗恶龙》独家介绍



“一只小蜜蜂呀”飞在水果中呀！——《水果派对》

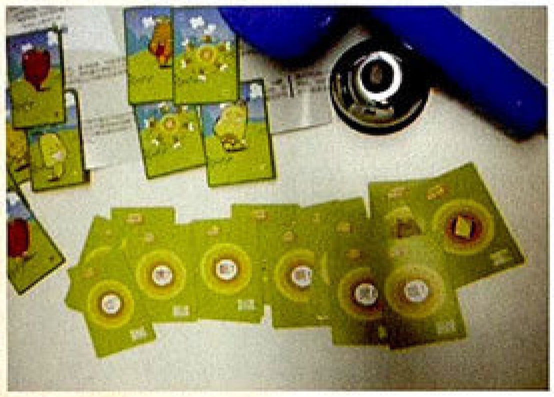


水果派对是一个简单的游戏，没有复杂的计算，没有繁复的规则，1分钟就可以上手，游戏开始前只需要做两件事情先是记住每个人的水果名字，比如对面的帅哥叫苹果，隔壁的美女叫柠檬，然后就是要知道每种水果都有4种不同的造型，如果你一时无法看清楚也不要紧，在牌的角上会有标记可以方便辨认。然后就可以开始游戏拉，简单吧！

游戏的玩法也很简单，每人依次从自己的手牌翻开一张卡片到面前，当两名玩家翻出的水果是相同的种类时，他们就可以去拍中间的按铃，先拍到的人在3秒内喊出对方的名字就可以了。



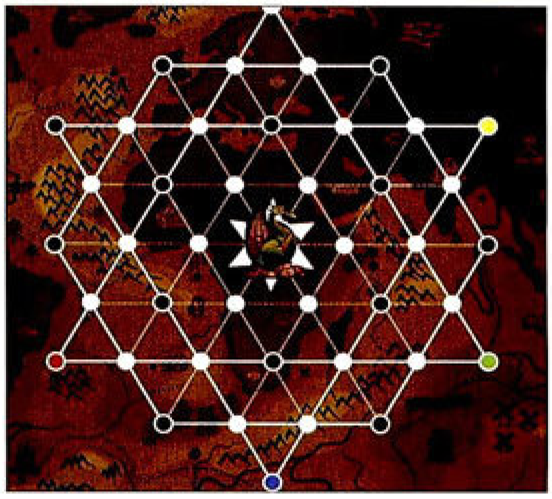
但是这可仅仅是表面现象，这个游戏并非就是如此简单而已，首先要注意的是有一些牌上可能隐藏着蜜蜂，这些小蜜蜂的功能是扎你的手，如果你翻的水果上有蜜蜂，如果要抢拍的那种水果上有蜜蜂的话，拍铃的玩家就要被惩罚，尤其是蜜蜂会出现在不同的位置上，所以一定要看清楚后再拍啊。不仅如此，游戏还提供了轮转身份的功能牌，当此牌出现时每个玩家的身份将会变换，所以有时候可能刚刚记住了每个人的身份以后又发觉自己开始分不清东南西北了。



说复杂不复杂，说简单不简单，最重要的这是一个欢乐的游戏，往往没玩上几轮就会一个个都笑得前扑后仰，特别适合新认识的朋友作为暖场游戏，能一下就把气氛活跃开，让人抛开拘束，放松下来。

方寸间的屠龙传说——《勇者斗恶龙》

在欢快的试玩了水果派对一小时之后，P总又拿出了一个让夜猫和兔子沉迷了两小时的一款游戏，这个游戏非常简单，只有一个极具奇幻特色的六角星棋盘、7块角色面板和相应的7个棋子。在将所有棋子放在棋盘相应的位置进行SETUP的同时，SEED也做完了游戏的规则介绍——勇者必须同时有三个棋子在恶龙身边的情况下才能发动攻击（战士按照两个棋子计算），角色按照面板上的介绍进行移动、攻击、使用技能和特殊天赋，每个角色包括龙都必须按照面板上的规则进行动作，同时也被相应的其他角色受限制。



咋看之下，被六位勇者围剿的恶龙似乎是游戏中处于弱势的一方，夜猫也在前两盘中被SEED无悬念地秒杀，但随着游戏时间的推移，在逐渐发现了勇者中的弓箭手对于恶龙的威胁非常大——原因在于恶龙在普通情况下可以一次飞行1-2格，勇者中只有骑兵可以完成类似的移动，但是一旦恶龙处于弓箭手的2格射击范围内，恶龙就无法飞行2格，这样的话就很难逃出勇者的包围圈，所以夜猫在随后的战斗中都采取恶龙主动出击追杀弓箭手，随后各个击破的方式来让恶龙有更大的移动空间。





这样的战术也让夜猫在第三局的战斗中首尝胜果，但在随后的游戏中继续沿用此战术的夜猫却发现因为每次勇者随机移动的顺序不同，夜猫如果一直使用同一战术的话，会遭到不同对策的针对，看来夜猫还是TOO YOUNG TOO NAIVE啊！（由于勇者斗恶龙还没有正式上市，博敢轩有可能还要对其进行平衡性调整，所以夜猫这次就只能介绍一下当天试玩的情况，等到完全版的到手之后必然奉上更详细的评测。）

计算器也能玩三国杀？



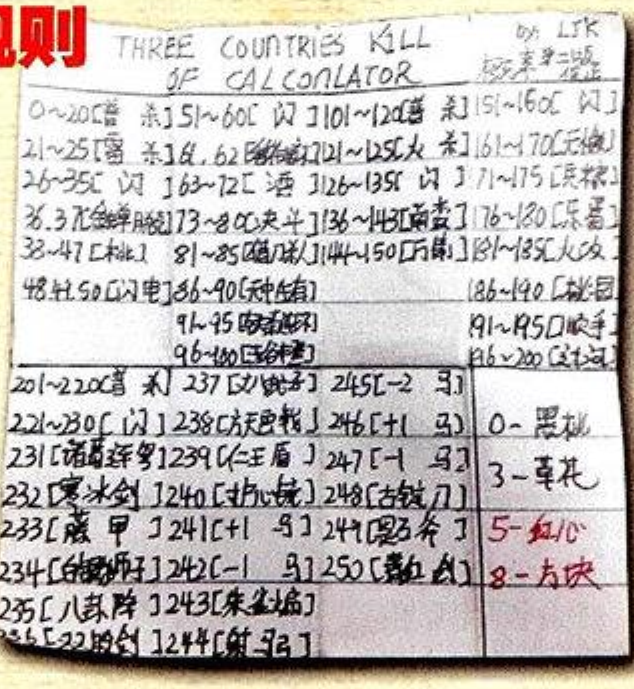
前言：玩家中藏龙卧虎，能人众多，尤其是擅长改造术的高手。你可能见过把鱼缸改成主机的，见过把饭盒改成PSP的，还有些编程能力较强的玩家，甚至自己可以开发游戏，实力已达专业水准。但是，能用计算器玩桌游的，相信你绝对是第一次耳闻。

在某论坛潜水时，偶遇一玩家，此玩家居然能用计算器玩三国杀。其奇思妙想非常人所能及，一时间惊为天人，膜拜之。据说该玩家在数学课上和计算机玩了六盘三国杀，规则如下：

玩家自制游戏规则

游戏用数字代替了三国杀里的牌，如0-20代表“杀”，51-60代表“闪”，也就是说必须熟悉这张规则表，才能游戏。不然计算器里跳出一串数字，谁也不知道是什么啊！从“火杀”、“雷杀”可以看出，此三国杀还是带补充包的，非普通版。

当然，游戏对计算器也有要求，最好是卡西欧最高版本，这样才能破解进入矩阵界面。那么游戏是怎么进行的呢？以下图为例，对照规则参照表可以得出，目前第一人有三滴血，没有任何装备，手牌持有两张闪和一张决斗。第二人有四滴血，装备青虹剑，手牌持有一张杀和一张顺手牵羊。



THREE COUNTRIES KILL OF CALCONLATOR　　by LJK [illegible]

0~20[普 杀]	51~60[闪]	101~120[普 杀]	151~160[闪]
21~25[雷 杀]	61,62[[illegible]]	121~125[火 杀]	161~170[无懈]
26~35[闪]	63~72[酒]	126~135[闪]	171~175[兵粮]
36,37[[illegible]]	73~80[决斗]	136~143[南蛮]	176~180[乐蜀]
38~47[桃]	81~85[[illegible]]	144~150[万箭]	181~185[火攻]
48,49,50[闪电]	86~90[无中生有]		186~190[桃园]
	91~95[[illegible]]		191~195[顺手]
	96~100[[illegible]]		196~200[[illegible]]

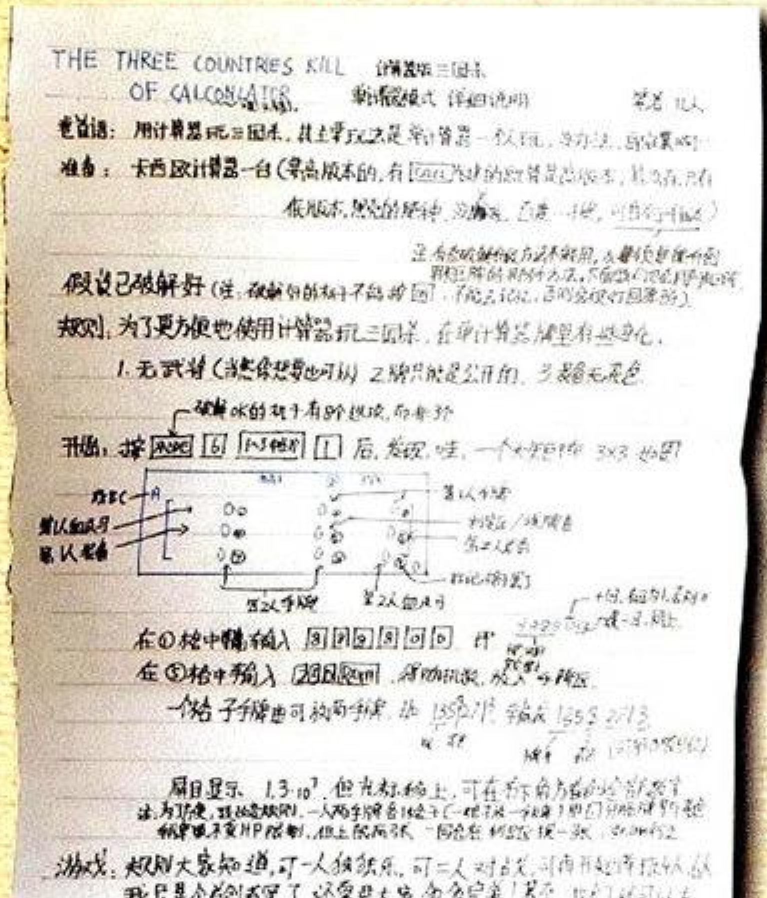
201~220[普 杀]	237[[illegible]]	245[-2 马]	
221~230[闪]	238[方天画戟]	246[+1 马]	0-黑桃
231[诸葛连弩]	239[仁王盾]	247[-1 马]	3-草花
232[寒冰剑]	240[[illegible]]	248[古锭刀]	
233[藤甲]	241[+1 马]	249[贯石斧]	5-红心
234[[illegible]]	242[-1 马]	250[麒麟弓]	8-方块
235[八卦阵]	243[朱雀羽扇]		
236[[illegible]]	244[[illegible]]		



玩真的三国杀，复杂程度都已经让人头痛

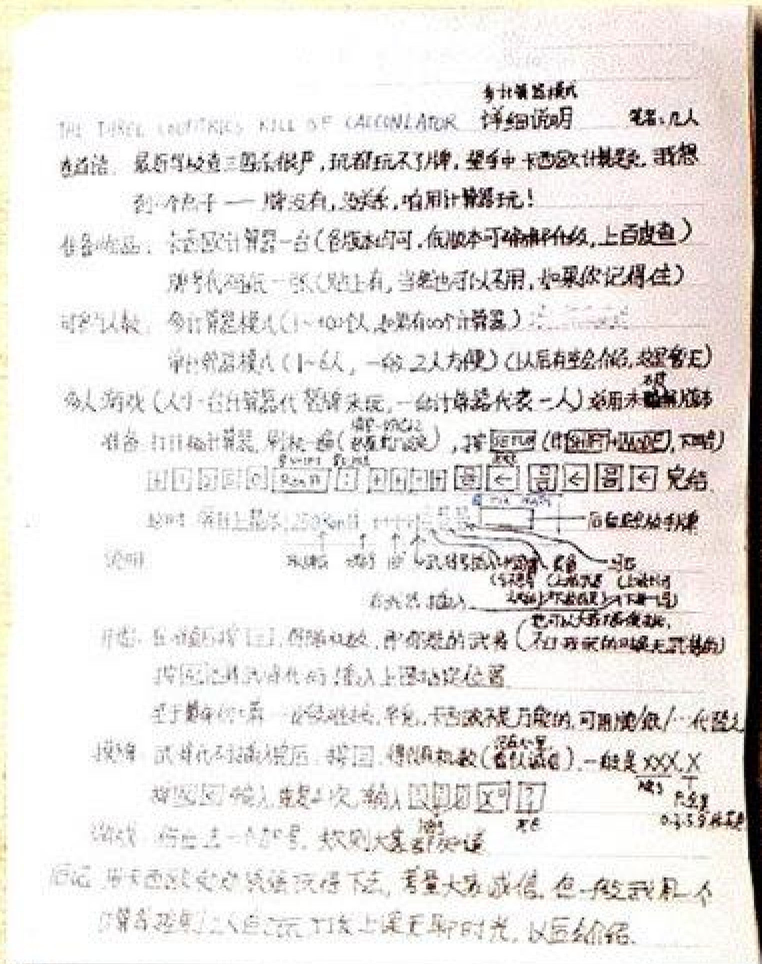
计算器游戏说明

至于游戏的详细规则，这里送上两张玩家的手稿，一个是针对高级版计算器，一个是低端计算器通用规则，有兴趣的玩家可自行研究。



THE THREE COUNTRIES KILL OF CALCONLATOR

通用计算器版玩家手稿



THE THREE COUNTRIES KILL OF CALCONLATOR 详细说明

高级计算器版玩家手稿

PS：这位叫做几人的玩家着实很有创意，看到这里，你是不是也手痒想试一试了？谁要是弄透彻了，还请给大家讲解讲解！



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

游戏一招先

编：贪睡猫 美：哈秋

游戏秘籍全分享



细胞分裂5：断罪 秘密成就
Splinter Cell: Conviction

名称	分数	解释
Merchant's Street Market	20	以任何难度完成单人故事模式里的"Merchant's Street Market"
Kobin's Mansion	20	以任何难度完成单人故事模式里的"Kobin's Mansion"
Price Airfield	20	以任何难度完成单人故事模式里的"Price Airfield"
Diwaniya, Iraq	20	以任何难度完成单人故事模式里的"Diwaniya, Iraq"
Washington Monument	20	以任何难度完成单人故事模式里的"Washington Monument"
White Box Laboratories	20	以任何难度完成单人故事模式里的"White Box Laboratories"
Lincoln Memorial	20	以任何难度完成单人故事模式里的"Lincoln Memorial"
Third Echelon HQ	20	以任何难度完成单人故事模式里的"Third Echelon HQ"
Michigan Ave. Reservoir	20	以任何难度完成单人故事模式里的"Michigan Ave. Reservoir"
Downtown District	20	以任何难度完成单人故事模式里的"Downtown District"
White House	20	以任何难度完成单人故事模式里的"White House"
St. Petersburg Banya	20	以任何难度完成合作故事"St. Petersburg Banya"
Russian Embassy	20	以任何难度完成合作故事"Russian Embassy"
Yastreb Complex	20	以任何难度完成合作故事"Yastreb Complex"
Modzok Proving Grounds	20	以任何难度完成合作故事"Modzok Proving Grounds"
Judge, Jury and Executioner	10	干掉Tom Reed
Man of Conviction	10	饶Tom Reed不死
Survivor 和你的合作伙伴对战并存活	10	



地铁2033 METRO 2033 游戏心得

怪物总的来说分5类：

第1类：小型变异体，个头很小（和狗差不多），有长长的尾巴、银白色。会利用地图上的小窟窿跑到你背后偷袭你。\

应对方法：不要急于冲刺，它跑的比你快还会跳跃攻击，虽然速度很快，但是皮很薄，打身体3枪，头部一枪秒，固定数量刷新，所以最好的方法是找个墙角，或者小房子，蹲下守住你的正前方，来个守株待兔是最好的选择。

第2类：中型变异体，身高和你差不多（比你稍稍高出一个头），特殊技能：跳跃攻击、召唤同类。攻击力中等，这类是从头到尾最最容易碰到的怪，一般为黑色。

应对方法：鉴于它的攻击一般是冲撞或者跳跃，但都是直线攻击，所以换上你的暴力枪，在它冲过来的瞬间闪避到一边，回头给它来个回马枪吧，正中靶心是一枪秒的。

第3类：中型偏大变异体（类似猩猩的生物）注意，此生物极其危险，不光攻击高而且皮超厚。

应对方法：其实英文有写，它会主动攻击企图逃跑的生物，但是它很好奇，如果你不跑它会楞在那里的，所以一般能躲就躲，实在躲不掉或者想挑战下自己实力的，看到此怪朝你走过来不要怕。千万不要把你的背后或者侧面给它，它会毫不犹豫的上来抽你，面对面盯着它看但是不要急于攻击，稳住，它看到你不跑，它会很好奇额走过来，然后站起身盯着你看，这时候别犹豫，照着它头部用你最大威力的武器给它两下，它就会落荒而逃，反复几次它就躺了。

第4类：自杀式水泡，这怪前期不会遭遇，但是到了D6研究所就都是这样的怪了，它的攻击方式比较特别，它是一个类似水泡的球体，靠近你后会自爆，攻击非常高，且每次出现数量很多（而且是从水中的洞穴中生长出来的）。

应对方法：没什么特别的，时刻注意你的前后左右，看到哪个水坑开始冒泡就要准备射击了……被它靠近，你基本就挂了。

第5类：也是最危险的，大型飞行变异体。

应对方法：不要试图杀死它，它是杀不死的，你开枪打中它只能暂时击退它，一会儿它就会回来找你，所以到了户外时刻注意天上来的不速之客吧。给它抓一下那基本要空血了。

海岛大亨3 Tropico 3 秘籍

Trabajono	解开所有任务
speedygonzales	加速建筑
iamthestate	所有法令(edicts)马上可以使用
elpollodiablo	直接获胜
muchopesos	加$100,000
whiskey	美国关系 +20
nowhiskey	美国关系 -20
vodka	苏联关系 +20
novodka	苏联关系 -20
Twoheadedllama	游客好评 +100
pachangasi	增加人民的好评
dinggratz	增加工人经验，所有学生毕业
cheguevara	反叛军攻击建筑物
downwiththetyrant	反叛军攻击你的城堡
generalpenultimo	军事政变
civilwar	人民起义
vivala0	随机事件
vivala1	杀手事件
vivala2	人质事件
vivala3	炸弹事件
vivala4	罢工事件
vivala5	媒体事件



2010第八届Chinajoy 即将拉开帷幕

不经意间，ChinaJoy隐已成为世界最大、最全面的综合性游戏展会。更加准确而言，ChinaJoy所代表的已经不是一个单纯游戏展，已经成为一个覆盖全球游戏产业人士的一个产业事件：以厂商、产品、玩家为主要对象在上海新国际博览中心形成的“娱乐中心”——ChinaJoy展会；以针对商务人士、技术人员为主要对象在上海国际会议中心形成的“商务中心”——CGDC、CGBC、CGOC大会。两个中心的形成凸显出了ChinaJoy这个产业事件独具特色，没有任何一个产业活动能够像ChinaJoy/CGDC/CGBC/CGOC那样既是玩家的娱乐嘉年华，同时群聚游戏开发商、运营商、工具商、设备商，为大家提供交流和合作的平台。为期4天的ChinaJoy本身其参展人数峰值达到12万之多，由于CGDC，CDBC等相关商业会议的召开，专业观众将近2万人，其规模无疑跻身于世界一流。


比赛现场


选手

据组委会最新的信息公布，第八届ChinaJoy展会再度扩容，同时开启4个展馆，约有200余家参展企业将携带近千款产品出展。而在参展企业中，除了盛大游戏、巨人网络、完美时空、金山、EA等中外大型游戏企业外，新企业出展成为本届展会的一大特色，深圳深红网络、弥谷网络、星力方阵等新游戏企业的数量约占总参展数量的50%。而针对此现象，一方面说明了中国游戏产业的企业规模正在不断增加；另一方面也展现出中国游戏产业对于传统行业和流通资本的吸引力不断增加，产业对于人才、资本等资源的汇聚效应逐渐形成，这对整个产业发展而言具有非常强大的助推力。

借世博在中国召开的机遇，诸多国家的世博馆均设立了以“游戏日”为主题的活动，促进两国数码互动娱乐产业的交流。作为中国最大规模的游戏事件，ChinaJoy也吸引了诸多外海机构的关注， 这些国家馆纷纷向ChinaJoy伸出橄榄枝。其中世博荷兰馆将于5月25－26日举办的“与荷兰游戏大师握手”活动已经同ChinaJoy、CGBC、CGDC、CGOC活动建立合作，双方共同邀请相关产业的人士参与活动，交流各自的产业心得，并畅游世博。

电子竞技和游戏美女可以说是游戏产业不可或缺的两大元素，ChinaJoy展会也是电子竞技高手锋芒展现的舞台，sky 、Moon等国际高手都曾在这个舞台上展现自己的高超的技巧，而更多的草根选手，也是通过在这个舞台上取得绝佳的成绩而步入职业化的道路。2010 ChinaJoy全国竞技游戏大赛于5月拉开序幕后，一场激烈的“逐鹿之战”随即上演，谁最终将登上电子竞技舞台同巅峰选手一绝胜负呢？让我们共同期待吧！

美女的一掠而过总是给游戏产业带来一股格外的风景，2010 Miss ChinaJoy青春风采大赛再度联合ZOL和蜂鸟网跨越游戏、IT和专业摄影三大领域携手合作，展现中国游戏mm的多面风采。最终将有优胜选手莅临总决赛舞台，同缠上厂商代言MM一同为ChinaJoy这个夏日中最火爆的活动带来清新的风。



开幕式


领导转馆



ChinaJoy——活动很“High”

如果用一个词汇来形容对ChinaJoy，大部分都会选择“High！”来形容在ChinaJoy现场的感受。无论是1号馆产业领军企业的超大型展位、各大游戏公司现场试玩的游戏、丰富而各有特色的周边产品、漂亮的产品代言ShowGirl均为ChinaJoy的增加了不少“High”的成分。

2010年ChinaJoy展会在世博举办期间举行，各大游戏公司均调配出了最强的力量参展，而更多的新兴企业和产品也将借ChinaJoy这一产业平台强势亮相。

商务中心 CGBC、CGDC、CGOC为产业链服务

中国游戏商务大会（CGBC）

CGBC：全球游戏产业最高端的思维碰撞，来自全球游戏产业的行业主管机构、行业协会、知名企业高管将在这个平台上各抒己见，思维的碰撞为产业的发展指引方向。历时八届的CGBC大会再度扩大规模，中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛即8个主题论谈涉及到网络游戏、网页游戏、手机网游、社区游戏、社区平台、休闲游戏、严肃游戏、投融资服务、服务器和网络加速服务、在线支付、网络安全、游戏海外运营、游戏周边、电信运营和终端设施、无线增值娱乐、广告媒介和网吧渠道、法律咨询和产业报告分析、政府公关和地区产业工业园建设等领域。

每年，数百家规模低于150人的中小型游戏企业在展会上汇聚一堂，参观驻足。ChinaJoy/CGBC/CGDC/CGOC对于他们来说是一个节日，或者说，更像是一个有利于寻求商机的市场，在这个市场里，中小型网游企业纷纷展示自己，接洽投资商，希望将自己的潜力，卖给识货的人。获得自己需要的资金，以给自己的企业更多的底气，并缩短成功的时间。而在其中，说不定就有下一个几年后即可上市的企业，蓄势待发，成为网游投资界另一只飞上枝头的凤凰。有人开玩笑说，在每一年上海国际会议中心门外的咖啡茶座，都可能诞生数亿的合作。



中国游戏开发者大会（CGDC）

CGDC更是以促进国内外游戏开发领域的技术交流与合作为宗旨：经过2007年、2009年两届大会的举办，无论是游戏研发企业还是技术供应等企业均加深了对中国游戏产业需求的了解，并积极同CGDC大会配合邀请演讲人、推广新技术。目前大会不仅得到国内游戏企业的大量演讲人推荐，Nvidia、EA、暴雪等企业也积极地同大会组委会协商相关议题和演讲人人选。

为了使大会更加符合产业发展的需求，大会组委会特别联合新浪网举办“有奖推荐演讲人活动”，任何人都可以推荐自己最期望的演讲人参加CGDC 2010，大会组委会将根据顾问团的筛选情况，向被推荐的演讲人发出邀请，并向推荐人回馈相应的听课证。目前，深圳腾讯计算机系统有限公司、北京畅游天下网络技术有限公司、台湾地区雷爵Lager Network、美国Mobile First、德国Mopay、英国Moneybookers、加拿大Bug-Tracker公司、北京微通新成网络科技有限公司等企业已经在综合商务展示区购买展位。





中国游戏外包大会（CGOC）

CGOC：全球最具含金量的产业活动，在经济危机的阴霾下，为全球企业带来无与伦比的竞争力。伴随次世代游戏等新硬件平台的出现，对游戏质量的要求越来越高，需要在游戏制作上花费更多的人力和精力，国外游戏企业出于成本考虑开始把一些项目发包给第三方来做，由此给国内的游戏外包企业带来机会。也正是在此形势下，近年来国内的游戏外包企业越来越多，仅上海市在过去几年中游戏外包企业数量已增长四、五倍，达到两百多家，而且企业的接包能力也显著增强。

CGOC组委会近日公布了2010年首届中国游戏外包大会各项活动最新进展，其中最为引人注目且最具商务吸引力的“接/发包方商务洽谈会”已有超一亿元外包项目订单等待接包方洽谈。这些知名发包企业不仅包括腾讯、完美、盛大、巨人、金山、网龙、中华网、九城等国内大型网游企业，法国育碧、美国EA、THQ、2K Games等海外主要游戏开发商也对此次活动表示出浓厚的兴趣。根据组委会与国内各大游戏公司的初步沟通，本次发包项目几乎涵盖游戏开发的美术、程序、游戏CG、音乐、音效、测试、项目整包等各个方面工作。据目前初步统计，仅国内网游企业带到2010年中国游戏外包大会的订单量就已超过了1亿元人民币，网游开发和运营公司共同希望通过参与本次活动寻找到合适的接包企业并建立长久的商业合作关系。



CGOC筹备会议

评论

为什么网游行业的第一盛会诞生在中国？在这里援引中外文章各一篇。美国《投资者商业日报》报道，中国网络游戏领跑世界 将改变全球市场。文章指出：中国在线网络游戏的增长不仅给几家公司带来了好运，更重要的是它可能带来全球视频游戏市场的重大转变。中新社的报道说，韩国驻上海总领事河贤凤在出席常州“中韩游戏产业人才培训合作备忘录”签约仪式时说：“中国的游戏市场会在2009年超越美国成为世界第一大游戏市场。”这一中一外的报道，在2009年不约而同的看到了中国网游市场的庞大和巨大潜力。“中国的游戏市场仍然有很大的增长空间”，美国加州圣荷西市研究公司Niko Partners的管理合伙人汉森（Lisa Cosmas Hanson）表示，“随着互联网和宽带的更加普及，我们发现网络游戏是最吸引人的应用”。

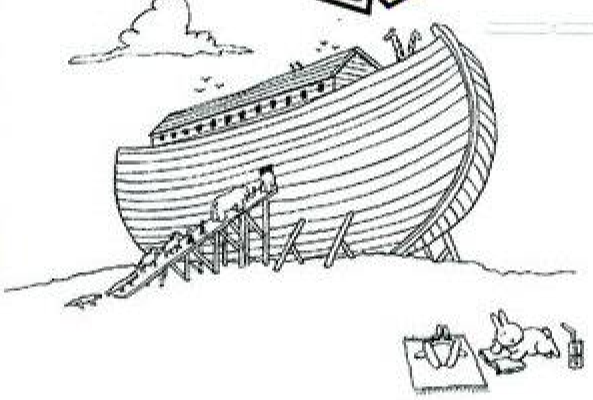
不光在网游领域中国在领跑，中国的经济也在以其8%的平均增长速度领跑世界。备受关注的2010年两会中讨论的四大经济热点之一就是：中国经济牵动世界神经。由此可见，国际网游第一大盛会诞生在中国，绝非偶然。占尽天时，地利，人和的ChinaJoy在发展中壮大，已经成为中国和世界在信息科技方面沟通不可或缺的桥梁。



这本“漫画”没有字

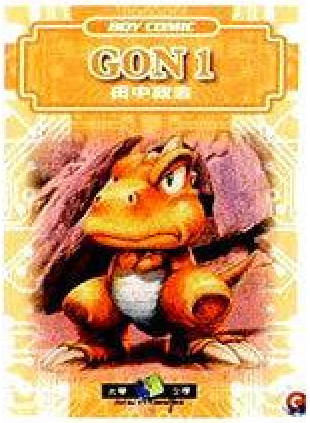
——无文字漫画大推荐

漫画这个东西，相信看过的人不会少，但是你看过没有字的漫画吗？或许你会惊奇，没有字这个要要怎么表达作者的意思啊？但是恰恰相反，正是因为没有字才更加能表达某些职能意会的东西，才能够创作出某些传神之作。下面就请各位来欣赏一下这些“无字天书”，祝你看完之后下一次语文考试的时候能够写出一篇没有字的作文出来。

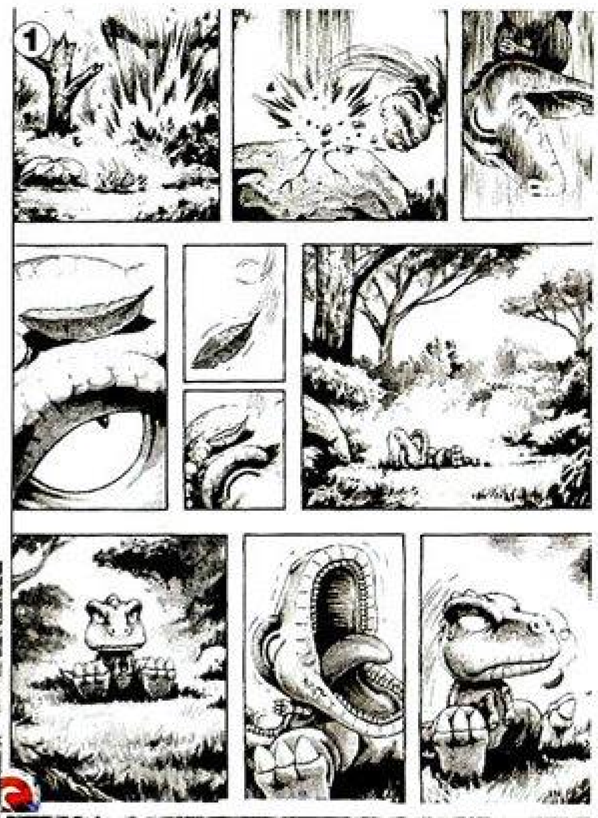




小恐龙阿贡



漫画介绍：日本漫画史上最了不起的无字动物漫画。这部以生活在哺乳动物世界中的小恐龙为主人公的漫画，以其精湛的钢笔素描功底，吸引了大批读者，称之为无字动物漫画的王者亦受之无愧。阿贡是食肉恐龙的幼子，有坚韧的腭部、四肢和尾巴，全身充满强劲的肌肉与结实的骨骼。它神出鬼没，有时在森林里，有时在绝岭中，有时又会出现在大草原上，按照自己喜欢的方式进食、游戏、睡觉、生存。



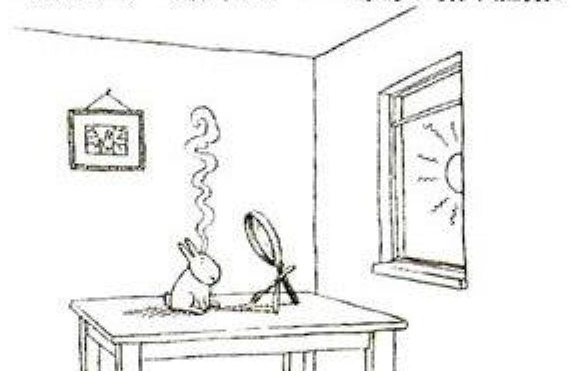


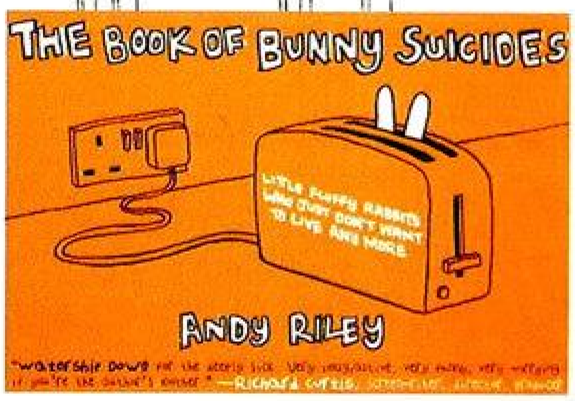


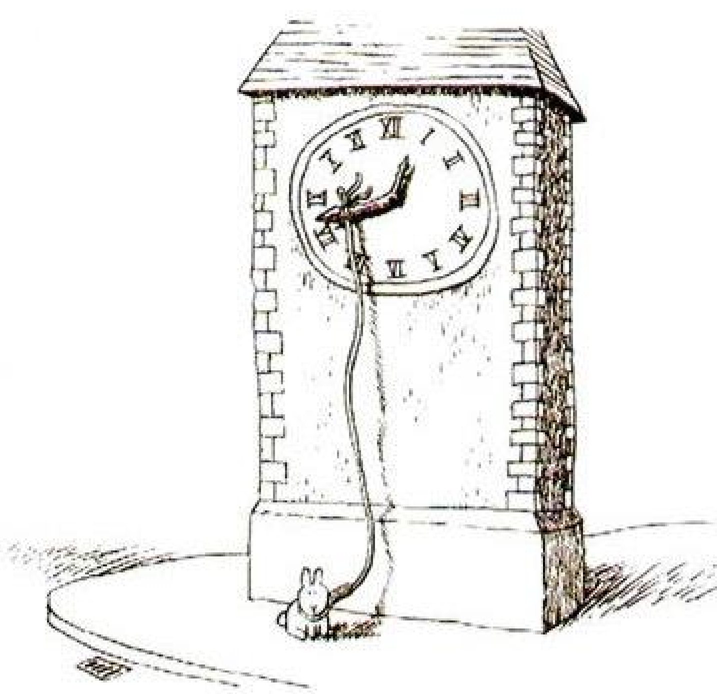
在残酷的森林生活中，向来直来直往，目中无人的小恐龙——恐刚 刚满一岁。虽然他只有小小的身子，但却有着不输给大型动物的毅力，智慧以及架势！真不愧是古代种的动物之王！你想要知道这可爱又让人觉得可恨的小恐龙，将会在森林中惹出什么样的事情吗？欢迎你！进入恐龙的自大天堂中。

爱自杀的兔子

漫画介绍：没有对白，全是单幅画，中心思想就是兔子千方百计的自爆！爆笑无比，死法匪夷所思地繁多……当然其中不乏对于各类作品的恶搞，《奇爱博士》、《终结者》、《异形》、《指环王》……等等，数不胜数。







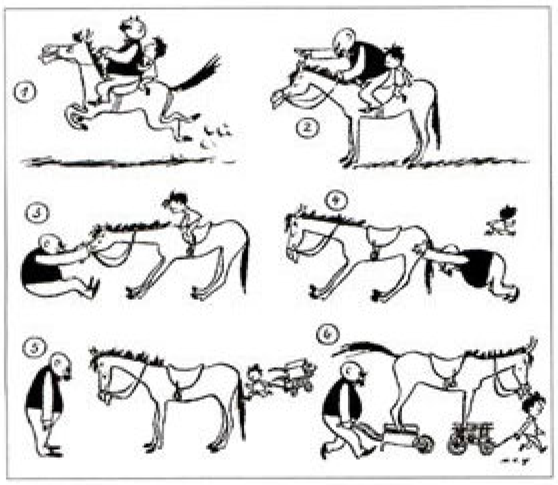
即时新闻：……学基地”，将落户……河畔的温都水城，打造影视戏剧的“教育硅谷

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

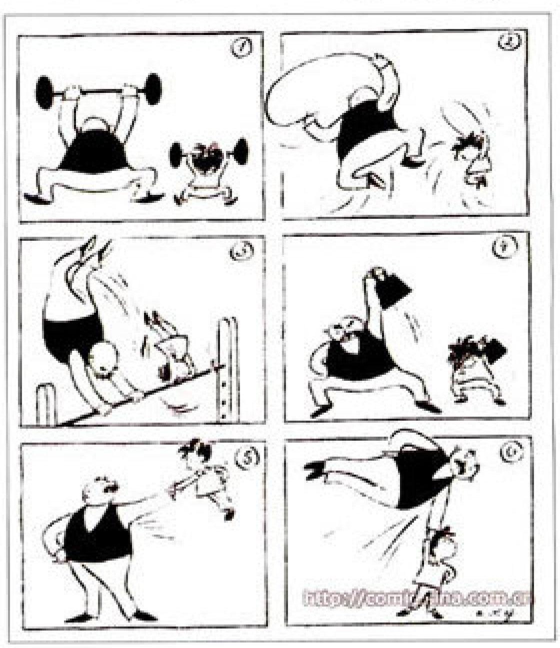
父与子

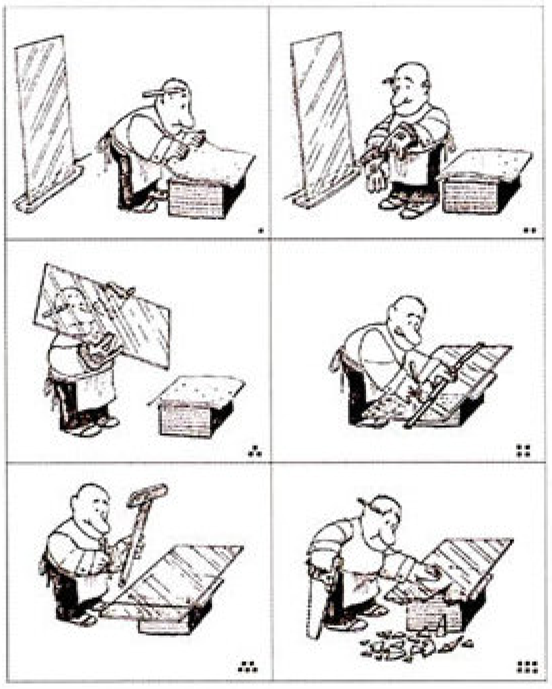


漫画介绍：德国幽默大师埃·奥·卜劳恩的不朽杰作。全然没有文字的作品中一个个生动幽默的小故事都是来自于漫画家在生活中的真实感受，父与子实际上就是卜劳恩与儿子克里斯蒂安的真实写照。一幅幅小巧精湛的画面闪烁着智慧之光，无言地流泻出纯真的赤子之情与融融天伦之乐，永远地震撼着人们的心灵。

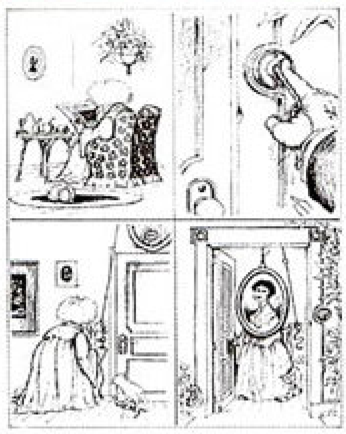




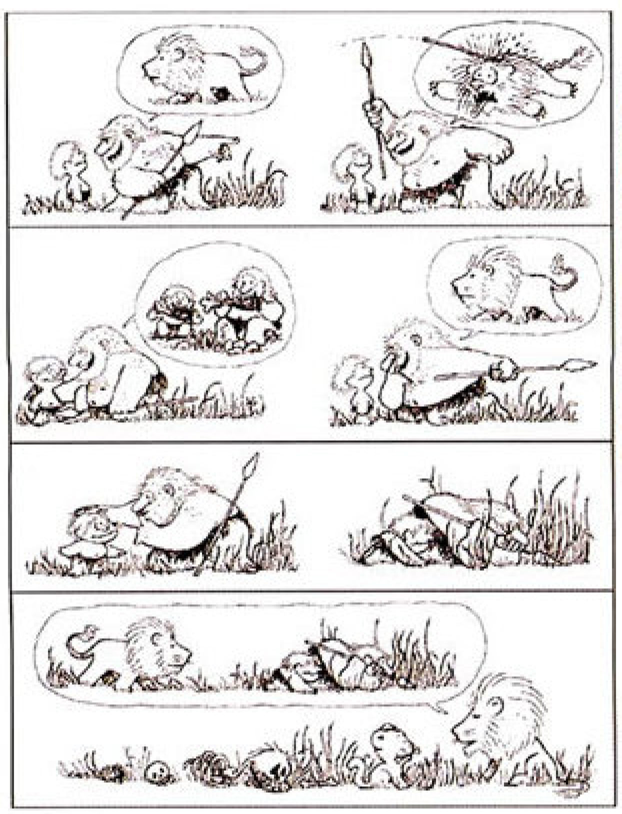




莫迪洛漫画

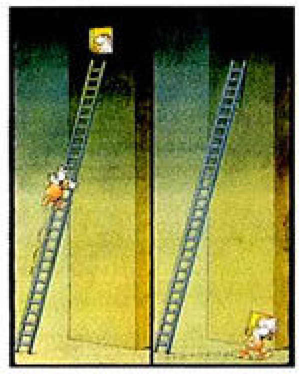


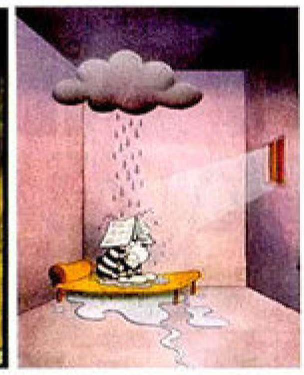
漫画介绍：莫迪洛的漫画具有鲜明的艺术个性，从造型方面来看，他的漫画几乎都是以大鼻子矮东瓜的形象为主角，即使配角乃至各种动物也是如此。显然，这是从卡通中脱胎换骨出来的造型，是他长年绘制动画片的结果。这种矮东瓜形象是莫迪洛漫画形成独特风格的重要因素之一，成了莫迪洛漫画的鲜明标志。现在就请读者朋友同我们一起分享、一起感受这本画册中的无限乐趣！

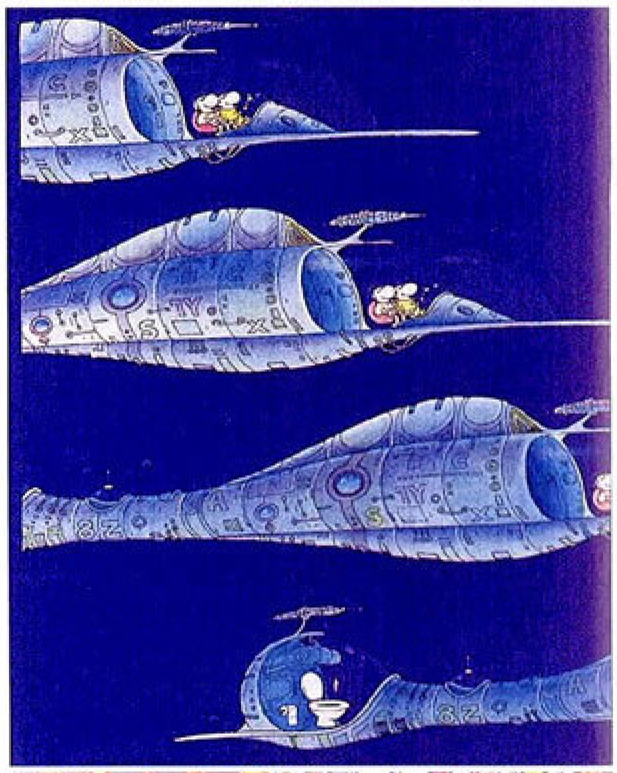


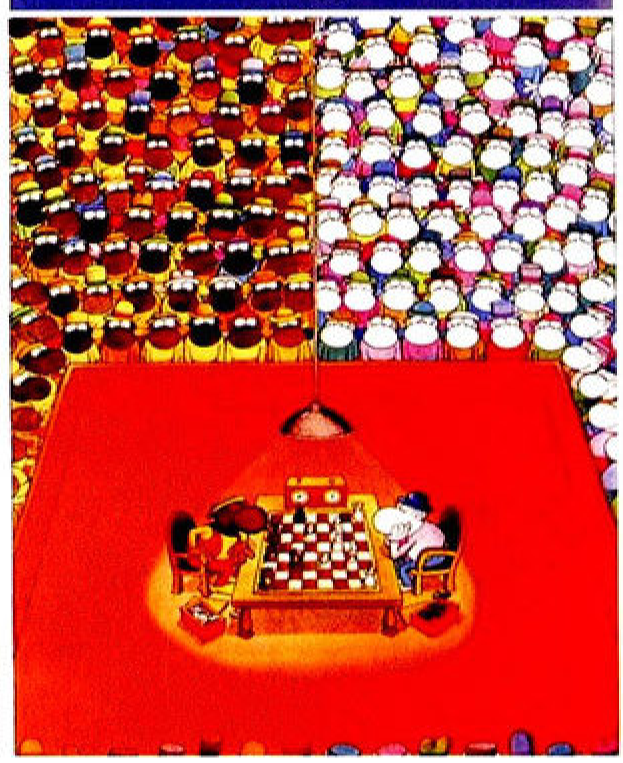
季诺漫画系列

漫画介绍：季诺原名霍金·萨瓦多·拉找多，1932年出生于阿根廷，后定居于布宜宜诺斯艾利期。早年季诺斯艾利期名的《特写》周刊与《世界》开辟了连环漫画专栏《玛法达》后一举成名。除了《玛法达》外，数十年间季诺还创作了大量的独漫画与非系列性漫环漫画，汇编成《男人与女人》、《季诺疗法》、《人类的诞生》、《不要对多叫喊》等十几本漫画集，影响遍及全世界。









即时新闻：在“富士急ハイランド”项目中，建造与实物一般大的EVA初号机的计划已经起动了！开放日暂定于7月23日（星期五），这是世界首次展出与实物一样大的立体胸像“通用人型决战兵器人造人evangerion初号机”。

七月二十七，神作将至

暴雪联手华硕 推出显卡利器系列三



评

自从暴雪娱乐宣布，备受期待的RTS大作《星际争霸2：自由之翼》将于今年7月27日与北美、欧洲、南韩、新澳、俄罗斯、墨西哥、新加坡、印尼、马来西亚、泰国、菲律宾、中国港澳台地区的玩家见面。就像暴雪首席执行官及创始成员Mike Morhaime说的：“许多年来我们都在期盼重回星际争霸的世界，这一刻就要到来，为此我们极为振奋”，全世界都极为振奋，那在振奋之余，你是否有没有想过，看到金山银山，却因为没带铁锹的痛苦吗？因此提升自己的硬件很重要。



《星际争霸2》势必提升硬件

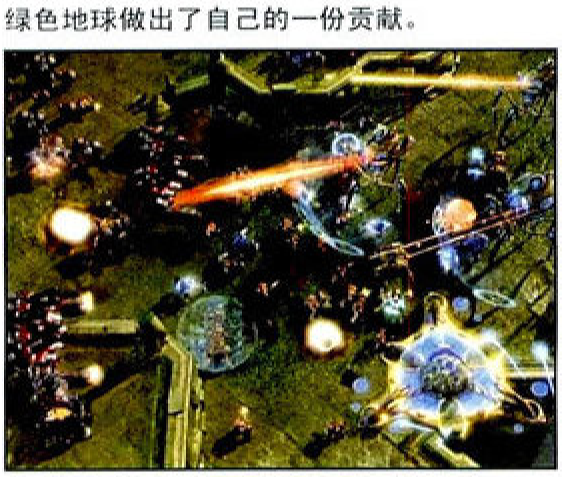
暴雪用了整整十二年的时间来打造这款不灭的经典续作。画质比《星际争霸》势必会有了非常大的进步，当然这一切都是建立在硬件的支持基础上的。依稀还记得十二年前我们用AGP显卡玩星际的那种畅快淋漓，然而当《星际争霸2》出现时AGP却早已成为了历史。如今的《星际争霸2》是否像《星际争霸》那样对显卡要求较低，自己的显卡又是否能玩转《星际争霸2》？在这我们将以华硕的一款华硕GTS250WW来作为衡量点进行测试。



四个档次是否非要“超高”

《星际争霸2》提供强大的自定义图形方案设定的功能，主要分为分辨率，材质品质，图形品质三项。基本支持目前主场上所有主流分辨器的分辨率，最低支持1024X768，至于极限是多少暂时还不知道。材质品质与图形品质同样分为超高，高，中，低四个档次，其中图形品质大量子项如后处理，反射，阴影，地形，模型等还可以自定义设置。想快速调整画质只需要设定材质品质与图形品质的级别即可。

华硕GTS250WW作为和暴雪合作的产品，从名义上来说让人感觉是专为暴雪近期的产品而生的，它采用了NVIDIA 40nm工艺制程的显示核心，所以在功耗发热量方面都有所降低，而据华硕官方的测试表明，这款显卡较标准版GTS250显卡将有40%的功耗降低，对于那些废寝忘食的《星际争霸》玩家来说，将为他们节省更多的电费，而这一点同样适合网吧业主，40%的功耗降低意味着网吧将大幅降低运营成本，玩《星际争霸》的同时，也为绿色地球做出了自己的一份贡献。





画质和流畅度如何选择

超高画质与高画质之间差别并不明显，不过可以分辨出更加细腻的阴影和清晰的物体轮廓。中等画面的反射和阴影都下降了一个档次，物体看起来更加卡通化和塑料感。低等画质下的细节保留还相当完整，但是明显模糊感和简陋，颜色更加失真。测试表明中等和低画质之间存在极大的速度提升，看到画质水平极大的下降换来了流畅度的巨大提升。

GTS250WW支持DX10.1规范，除此之外，显卡还支持NVIDIA的PhysX物理加速、CUDA以及3D Vision技术，显卡采用了GDDR3高速显存颗粒，构成了512MB/256bit的显存规格，显卡核心/显存频率分别达到了675/2000MHz。用料方面，显卡延续了“4U品质”的设计理念，采用了高品质的全固态电容以及全封闭电感，为玩家提供了稳定运行的基础，同时也为玩家在画质和流畅度之间做了一个平衡点。

小调查：

《星际争霸2》来了，你会花多少钱去升级硬件呢？来信参加活动的都有机会获得华硕提供的精美礼品一份。

毛师傅攒机谈

▶▶为断罪的华丽转身配台机



本期推荐配置		
Cpu	Intel i5 750(盒)	￥1390
主板	双敏 UP55AT	￥699
内存	金士顿 2G DDR3 1333 X2	￥360
硬盘	希捷 500GB 7200.12 16M	￥340
显卡	索泰 GTX260-896D3 S192	￥1099
显示器	明基G2220HD	￥1199

本推荐配置价格总计：￥5087
（不包括鼠标键盘等可自行搭配部件）

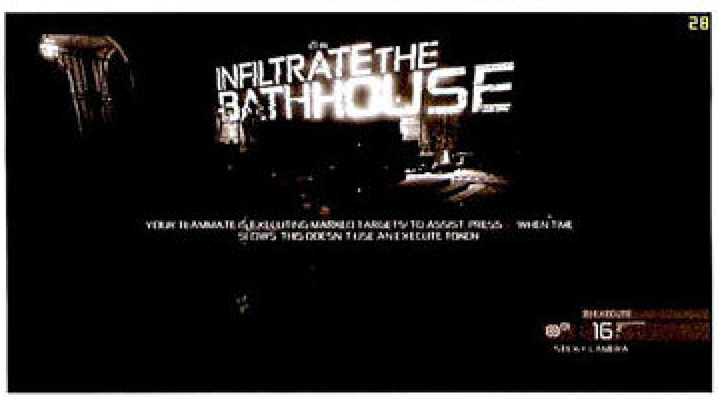


Ubisoft人气游戏《细胞分裂》系列最新作《细胞分裂：断罪》由Ubisoft公司蒙特利尔工作室开发。新作仍然支持联机模式。本作是系列的第五款作品，在积累了之前几作的经验后相信《细胞分裂：断罪》将会再次大放异彩。 在本作中，山姆将比先前系列作具备更多个人特质表现，不再是以往系列作中听命于组织执行任务的单纯谍报员，而是基于自身理念脱离组织行动的独行侠。游戏依旧承袭匿踪潜入的特色，不过将会加入更多明亮开阔的场景。真实的3D场景以及细致的人物刻画都是本作的一大卖点，因为只有在真实的环境下，玩家才能真正的体验到当一个特工的刺激与惊险！

明基G2220HD液晶显示器的外观采用了黑色，十分大气时尚。在性能方面，它配置了40000:1的动态对比度、5ms的响应时间以及双接口的设计，实用性很强。镜面屏的添加，能让屏幕得到给更好的保护。配合《细胞分裂 断罪》的多选择解析度可以说是绰绰有余。



▼ 瞬间的彩黑变幻非常考验显卡功力



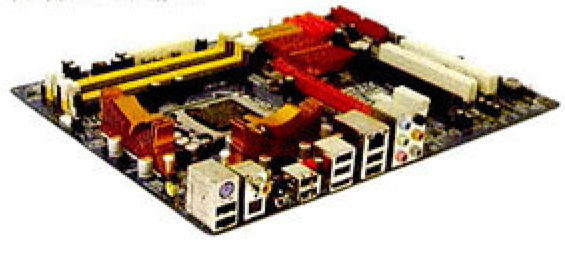
索泰 GTX260-896D3这款显卡默认频率为725/2400MHz，具有相当不错的3D性能。目前该显卡的零售价格为1499元，还搭配AC三热管散热器，为用户提供了一款高品质游戏显卡。基于55nm工艺制程，它采用了DirectX 10规范的统一渲染架构，没有了传统意义上渲染管线的概念，统一称为单一的Streaming Processor单元。它拥有高达216个Streaming Processor处理单元，完全支持DirectX 10与Shader Moder 4.0技术，虽然不能把《断罪》的效果开到极致，但以性价比作为大前提下，这已经算是上乘的图像了。





▲ 镶嵌式提示字母新意十足

双敏UP55AT的推出让整个LGA1156平台有性价比可言，其不但支持i-Power、i-Fl、i-Clear三大特色，售价仅699元，与酷睿i5 750搭配后仅1500出头，和一般P45加双核E8400等处理器价格持平。双敏UP55AT主板采用的是Intel P55单芯片设计，因此整体上来看主板结构比较简洁，主板支持Intel LGA 1156封装的酷睿系列处理器，并支持双通道DDR3内存，能充分发挥出酷睿i5的性能。



时尚IT

硬

最强四防相机 索尼TX5



索尼TX5是索尼首款三防（四防）数码相机，具备防水（3米）、防尘（IEC60529 IP58）、防震（1.5米跌落）、防冻（-10° C）能力，在1020万背照式CMOS、3英寸触摸屏、25mm广角4倍光学变焦镜头的基础上，还带有智能扫描全景、720p高清摄像、手持夜景、背光校正HDR等先进功能，堪称史上综合性能最强的卡片数码相机，而且还是四防的。

1200万像素诺基亚N8

诺基亚N8是第一款采用Symbian^3操作系统的终端，拥有足以媲美专用照相机的新一代成像系统。拥有1200万像素摄像头、卡尔蔡司光学镜头以及氙气闪光灯。它的成像传感器甚至大于很多专用照相机。不仅如此，诺基亚N8还可制作高清视频，并可以直接对视频进行编辑。通过3.5英寸的高清电容触摸屏，你可以用你的指尖浏览视频素材，并流畅的播放高清视频。



4.3寸全高清 艾诺V9000HDA

V9000HDA巧妙地将按键操作与触控操作完美结合，造就出全新的“按键+触摸”双操控系统，借助震动反馈功能，造就更人性直观的操控感受。相比纯按键操作还是纯触控操作，V9000HDA的“按键+触控”双操控系统更具人性化，比如设置在机器顶端的“ESC”按键，让用户能够快速返回上一级菜单，无需通过屏幕来操作，大大节省了操作步骤。遵循人体工学设计的按键布局，使用户把握更舒适，操控更便利！



三星首款i7大屏本

这款R780-JS02在外观上仍将采用与R480、R580等产品相似的高端设计风格，配以S水晶图样来彰显其高端地位。键盘采用一直享有美誉的小卵石键盘，而且拥有大屏笔记本特有的数字键区，采用了英特尔全新i7-720四核处理器，主频1.6GHz、最高2.8GHz、6MB三级缓存拥有出色的多线程处理性能，处理速度与多任务处理性能有了更大的提升。



地狱狂蛇镜面特别版游戏鼠标

Razer Abyssus地狱狂蛇镜面特别版游戏鼠标是专门为只需要鼠标保留最基本功能，从而能够心无旁骛，专注于游戏，时刻保持最佳竞技状态的玩家而设计的。Razer Abyssus地狱狂蛇镜面特别版游戏鼠标配有灿晶黑铬镜面处理外观和两个Razer Hyperesponse? 超快响应技术的大面积按键，触感反馈迅速。值得一提的是，在鼠标的底部配有两个机械拨动式双向开关可进行450/1800/3500dpi 和 125/1000Hz 刷新率切换，无需任何软件驱动。

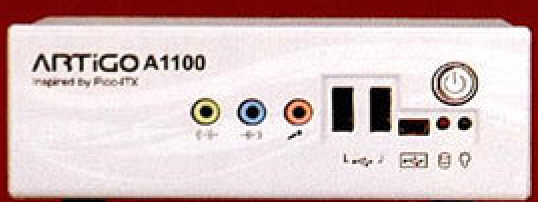


PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

趣

超迷你DIY PC套件

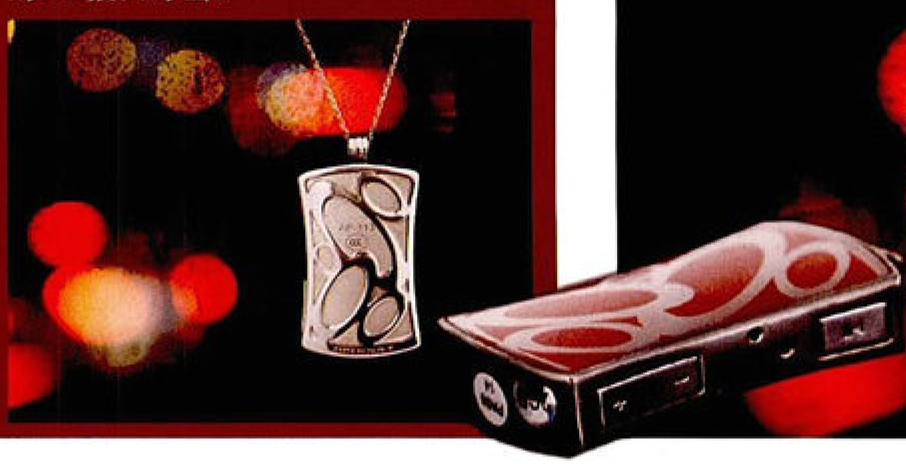
VIA今天宣布推出新款DIY PC套件“ARTiGO A1100”，可在不到一升的超迷你空间内提供最先进、最紧凑的桌面计算体验。整体尺寸仅为14.6×9.9×5.2厘米，体积752立方厘米，重量600克，VX855主板整合图形核心VIA Chrome9，支持分辨率最高1080p的H.264、WMV、VC-1、MPEG-2/4格式高清视频硬件加速，还有一条DDR2-800/667/533 SO-DIMM内存插槽、一个IDE和一个SATA 3Gbps接口、支持六声道DTS音频和HDMI输出的VIA Vinyl HD音频编码器、VIA Vt6122千兆以太网卡。建议零售价243美元。





情侣MP3浪漫飘舞

由电磁感应发电装置和蓄电池组成，于是，玩魔方时，伴随着每一次的转动，模仿内部将会切割磁力线而产生电能，并通过蓄电池储存，需要的时候，拉开魔方就能将电力从内藏的USB接口导出。



“推”是一种技术

智能手机乐phone集中体现了联想的独特优势，它只有手机大小，却完整地实现了产品、服务、内容和应用的整合，不仅提供全新的软硬件交互体验，而且预置了用户可定制的微件（widget）和中国顶级互联网服务商提供的多种专为乐phone调优的应用，联想自主开发的“推”技术还能将用户最需要的信息实时推送到用户的手机上；通过乐phone内置的联想应用商店，用户还可以下载更多的桌面微件和应用。





钢铁侠2是用来插得

钢铁侠2优盘高约8cm，拿掉头盔后，就是一个USB 2.0接口，容量4GB，但是全身可是塑料制成。目前这款钢铁侠2的U盘已经在迪士尼网上商店中开卖，要价39.5美元。

边玩魔方边发电

由电磁感应发电装置和蓄电池组成，于是，玩魔方时，伴随着每一次的转动，模仿内部将会切割磁力线而产生电能，并通过蓄电池储存，需要的时候，拉开魔方就能将电力从内藏的USB接口导出。





玩家交流 Players Exchange

月度人物

每信必回 ——sky说的

本月最 用词不当的来信

大连·孔涛

各位小编个性如此鲜明、幽默且野性，本人比较喜欢电攻的单机内容，如果能更丰富就好了，贵刊的《魔兽世界》第二本增刊什么时候出版？新出版的《魔兽卡牌英雄传》很想买，但感觉贵了点，希望通过本次双周拼图活动获赠一套。

sky：你说我们个性鲜明、幽默我们都承认，但野性……，我们可都是读书人，很内向很斯文的，千万别被一些文字所欺骗。关于第二本增刊估计要等到《大灾变》快要到来的时候了。

本月最 倒霉的来信

福建·电攻读者

希望审批制度能够改革，也不说《巫妖王》了，就说我下载的《生化奇兵》，一进游戏就时不时卡帧，最离谱的是尸体竟然全变成了箱子，网上一查——“中文官方和谐版”，实在无语，希望游戏可以喝众多玩家真正零距离。

sky：下载？你确定你玩的是正版？什么时候审批部门为盗版干活了？还是说现在的盗版集团觉悟强到已经能自觉建立审批机构？所以说可能这一次你真的冤枉他们了，《生化奇兵》的箱子不是他们弄得。至于你想和游戏零距离，我只能说等等吧，希望我们有生之年能够等到，请原谅我的隐晦。

本月最 多问题的来信

江苏·汪昕宇

世博会开始了，你们有什么活动吗？会派人参加世博会吗？提几个个人建议：

1、可否每本增加海报；
2、最后没有送财富卡之类的东西了；
3、可以增加些智力的题目，让能全答对的人减少一些，增加中奖率；
4、众编谁打篮球最好？
5、NBA常规赛结束了，预测一下哪个队是东部第一、西部第一和总冠军。

sky：这一期我们就办了一个游戏世博会，希望你来参加，真的世博会我们当然也会为不能参加的读者做介绍，毕竟在自己地盘举行，总要去逛逛。

1、如果有适合的游戏我们会制作海报；
2、财富卡？我们有送过吗？
3、听你口气，你的智商很高；
4、没有什么谁打的最好，位置不同，但编辑部有一个规律不会变：组织后卫盖帽全队最高，得分后卫篮板全队最高，前锋助攻全队最高，中锋抢断全队最高。
5、一家之言：东部凯尔特人、西部湖人，总冠军湖人。

本月最 恐吓信

电攻读者

sky要敢藏我的回函卡，你可就真的死定了，我叫我们专（砖）家砕你，那可比什么导弹厉害多了，他的成名绝技“天桥八式之脑壳碎大石”老厉害了，能不能给我张你们的签名照，男的不给就算了，女的必须给我，祝苍兰姐、朱朱姐、睡猫姐、月月姐、小仙姐、肥龙姐五一快乐。

sky：我保证绝不藏起来，我准备把你的这份“恐吓卡”按照原来地址寄回去，让你们老师看看他们教出来的好学生（别告诉我练天桥八式的就是你们老师），sky被吓大的，绝不向“恶势力”低头。看你祝了那么多姐，让sky感觉编辑部就我一个男的似的，对于这种“一夫多妻”制，我表示压力很大。

本月最 菠萝的来信

江苏·李俊儒

听说《暗黑3》好像要出来了，为了不让自己遗忘，又从满是尘埃的箱子里翻出《暗黑2》的光碟来重温一下，只是最后听说《暗黑3》的画面太精美了，似乎市场上没有电脑能带的动，最后一拖再拖，直到现在都没听到出来的消息，着实让我空欢喜一回，只有把那张游戏光盘也再次打入“冷宫”，回去吃灰尘了。

sky：要是被硬件厂商们听到你的“没有电脑能带的动”，还不气的跳墙，你也太看不起现今的硬件厂商了，你也太看不起暴雪的技术了，暴雪做游戏其实一直以来都遵循着用最大众的配置制作最好的游戏。

本月最 同情的来信

吉林松花江·贾晨

1、这几个月都好多大作上市，我也去市场来回“搜刮”着，我手拿着《战地叛逆连队》光盘问卖货的阿姨：“这个游戏需要多高的配置才能玩？”

阿姨看了一下光盘：“就一张光盘，一般配置都可以玩的。”

我心里高兴着，心想EA是显卡配置杀手，现在也不过如此嘛，我又问：“是汉化版吗？”

阿姨说：“哎呀，没看封皮写着汉化版嘛。”

听完我就开开心心的回家，打开电脑安装游戏，期待着电脑桌面出现游戏图标的那一刻，漫长的等待是值得的，点击进入游戏开场的动画都没有很卡，到了选择界面就傻了，全是英文的，“杯具”！算了，全英文也不耽误玩游戏，知道什么是泪流满面的感觉吗？就是在游戏中哥几个坐着冲锋艇一帧一帧的时候，又“杯具”了。真搞不懂为什么那位阿姨要骗我，就几块钱也要骗。

2、《星际2》要收费？黑不黑？



1、多善良的孩子啊，“女人心海底针”听过吗？女人的心就像沉在海底的针，你猜不透，摸不着，特别是卖光碟的阿姨们更是很难琢磨的。所以就像歌里唱的那样：“女孩的心思男孩你别猜，猜来猜去也猜不明白。”

2、现在收费的厂商有几个不黑？暴雪更是其中的佼佼者，就连去官网下个壁纸都要收钱，但同样都是黑，你宁愿被暴雪黑个几百块还是愿意被这位阿姨黑个几块？如果是我会选择前者，黑是黑，但起码暴雪做的东西值得被黑。

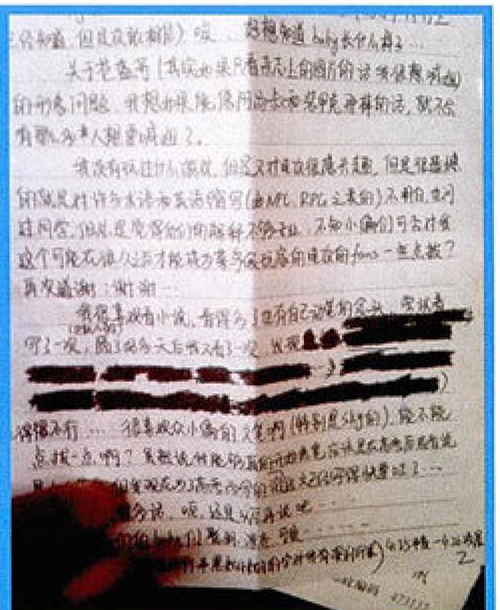
本月最 小白的来信

河南南阳·胡一帆

sky卡通形象上的“23”是什么意思？而且我对许多术语和游戏英语缩写，比如NPC、RPG之类的，不明白也问过同学，但总是觉得他们的解释不够专业。



23是篮球运动员乔丹的球衣号码，只是单纯对他的喜爱而已，没有别的意思。像你所说的术语实在太多，我一时间也不可能全部解释给你听，先回答你问的这几个吧，其他的等有机会开个栏目统统说一遍。NPC：就是英文Non Player Character“非玩家控制角色”的缩写，这个概念最早起源于单机版游戏，逐渐延伸到整个游戏领域，举个最简单的例子，您在买卖物品的时候需要点击的那个商人就是NPC，还有做任务时需要对话的人物等等都属于NPC。RPG：英文Role-playing Game角色扮演游戏的缩写，意思是由玩家扮演游戏中的一个或数个角色，有完整的故事情节的游戏。



还有让sky感到好奇的是，你用黑笔涂掉的那几行到底写了什么，我横看竖看就是看不出来，一直纳闷到底写了什么“见不得人的话”，要“毁尸灭迹”的那么彻底。希望有机会来信告诉sky。

本月最 邪恶的来信

黑龙江大庆·王同学

1）朱朱姐和月月姐在群里根本不说话，难道你们就只注意1号群和2号群？

sky：不说话的原因可能有三：一是女人最忌讳被喊姐，你天天喊姐谁理你；二是一般高手都不轻易出手，一出手怕就是会引起毁灭性的破坏；三是朱朱和月月不是不说话，是她们懂得倾听往往比诉说更能彼此沟通的道理。

2）《生化危机5》有没有中文版？繁体的也行。

我题你说 本期话题 喜欢电攻的100个理由

看到本月话题可能有人会问：“就那么一本书，有那么多理由吗？”我坚信群众的智慧是无穷的，来吧，我期待你们千奇百怪的答案，一定会给我们一个惊喜，千万别和我说什么：“喜欢电攻，需要理由吗？”，我不听。参加活动的回函sky都将整理起来，做一个非常有意思的小专题。

五月上话题

游戏动漫中你最为向往的特殊技能是什么？

一楼　江苏·宋明阳

我想变成WOW里德德鲁伊：变熊有厚厚的皮毛，冬天不会寒冷。变海豹炎热的夏天里去游泳是件快乐的事。变豹烦心的时候我会潜行。变枭兽一个台风把电攻吹到我家隔壁，买书方便了。

二楼　广东·邱戈

我向往的是《火影忍者》中日向一族的血继限界：白眼。看透物件，看见对方的经络神经以及穴道，凭借这双眼，当当医生也不错，X光都省掉了。

三楼　鞍山·苏x帆

我想要《needless》里的白豪，因为快高考了，我把各科老师的知识全部记住。

四楼　广东·李振杰

我最向往的技能是心灵控制和瞬移，心灵控制商店老板，想要什么要什么。有了瞬移想去哪里去哪里，遇到危险还可以救人和自救。

五楼　浙江·王雨潇

《one piece》里面的闪电果实，打不死可以放电，还能加热金属，我可以用它来统治世界，用这种能力建一个输电厂，环保节能。

六楼　广东·黄敬贤

《蔷薇少女》中蔷薇水晶的水晶特技和《战国无双》中阿国MM的天命逆转，水晶特技打架时可以变出来插人，没钱时又可以变几块出来拿去卖。天命逆转可以刀枪不入，水火不侵，可以反弹给别人。

七楼　北京·张方

《美少女战士》里夜礼服假面的玫瑰花射击，用玫瑰花当做武器可以得到更多女孩子的青睐，造出一个属于自己的玫瑰花园。

sky：官方不高兴给我们做中文版，只有民间自己做。

3）为什么不给朱朱姐换头像，为什么？我画的很难看吗？

sky：不是你画的太难看配不起朱朱，是因为你画的太好看怕朱朱配不起那幅画。

4）封面怎么了，怎么一直重复？没有特色，那个王语嫣身上那个风色纱衣是小编们自己加的吗？

sky：封面的事我已经在上几期替大家抱怨过了，为了生计这里就不再提了。至于王语嫣的纱衣……，就小编个人而言巴不得没有，但又不想让电攻成为禁书，只有加上去。

本月最挑衅的来信

河南・炎柊

我说话的速度快吗？贪睡猫竟然说我像机关枪一样，那是火神炮！我目前在网通是中士，最中意拳头机体，那种打击快感Bingo！另外，猫我真的是说你，不是说兔子，只不过GP-03S穿个大马甲。

PS：附上了上张明信片，其中两张已经告诉你了，猜猜最后那张是什么？

贪睡猫：因为某猫一直是电信上网、用电信下载，所以理所当然是在电信区。好吧，既然开在你这么热情的份上，某猫就招了吧，目前在电信一区的少校经验刚好超超过80W，最近倒是认识了一个新人在带他玩，不过老实说某猫平时赶稿匆忙，上线率实属一般所以在这里就不便透露游戏ID了。不过你说的蓝色异端2L(攻城阳电子炮)，嗯嗯，这个可是某猫的爱机，目前已经0C5，死亡竞赛专用！

PS：你竟然要我猜明信片上的动漫是哪一部，这明显是“自寻死路”，某猫每期的“动漫生活铺”可不是白做的。《无头骑士异闻录》这就是你要的答案，不过某猫对于基情片还是有点，所以推荐和此片类似的《永生之酒》。

本月最“卡牌”的来信

诸暨・恶鬼夜行

本人是第一次给编辑部写信，我在前两期的《电攻》中看到了一些卡牌游戏，回去玩了一下都很有意思。而且玩这些游戏是我都会不自觉的想起《游戏王》。相信各位编辑也一定玩过这卡牌游戏吧，其实本人从小一直就是一个《游戏王》迷。

贪睡猫：《游戏王》怎么会不知道呢，这个可是某猫的卡牌启蒙游戏，当年使用决斗软件和朋友切磋无数。而且也是某猫和尾巴当年带动编辑部卡牌热潮的第一个游戏，肥羊和魔术师也同样和我们一起战的孜孜不倦。不过说到比赛，因为相对来说卡牌游戏还没有成为一种娱乐主流，就某猫所知，目前也只有上海和北京会举办一些，而且使用的《游戏王》卡牌可都是要正版卡，一些盗版的中文牌是不能使用的，所以老实说是很难参加到。如果想要和人切磋的话，不妨使用决斗软件和人对战吧。

本月最忙的来信

广东・周伟章

朱朱姐：我作为公会会长，虽然忙，但收到如我们闯入十名之内的信息时又充满力量与斗志。我现在初三毕业生，工会的事一直忙不过来，成绩有点退步，好在我一个人住，老爸老妈只会关心大考，但我不知道怎么办？

朱朱：很多年前，我组建过一个小公会，曾经也在游戏中辉煌过，再后来，后来公会就散了，因为我很忙，我要睡觉，要吃饭，没有时间每天泡在游戏里PK，所以公会这点事情，我真教不了你什么，问月月可能更好一些……另外，身为一个公会会长，你连帐号都拿不到，还是早点解散吧……

本月最会做梦的来信

宁夏银川・朱嘉皓

我梦到《求生之路2》已经很久了，想买，却不知道从哪里买，希望各位编辑帮个忙，如果能从编辑部买就最好了，我最信任电攻，前提是说明价格。

装甲兔：梦到《求生之路》？那你这段日子心脏没问题吧？我帮你查了一下《求生之路2》的正版在220-260元之间都还算合理，如果你去国外网站买会很麻烦，你可以试着从信用度高的淘宝商家那买，还是满方便的。

本月最会画画的来信

北京・阳光



贪睡猫：哎呀，你的画老实说让某猫甚为妒忌啊，因为某猫可是一点美术细胞都没有……哎呀，不过为什么玩游戏就会沉迷会变坏呢？我们还是要从自己身上找找原因啊。对了，为了奖励你给小编们看了这么有趣的是个，所喜众编决定送给你一份电攻送出的小礼品以及一套小编签名的正版游戏，敬请查收。

本月最艰苦的来信

徐悲鸿中学・赵哲明

（前略，描述了初三的艰苦生活），这就是我初三艰苦日子，面对一天的主科和老师爸妈的训斥。我早已麻木，仅想快点中考。我爸妈不让我玩电脑，但是电攻仍然在买。请小编们祝我考上一个好一点的中学吧！不过正如一部被禁的纪录片说的：“人生的转折点，真的决定在这几场考试中吗？”

苍蓝：有句话说，有多少实力作多少的事。虽然人生的转折点并不在几场考试中。但对于一般人来说还是很重要的。祝福你考上一所理想的中学吧。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

本月最先进的来信

河南商丘·沈纬

我上次回家加了电攻的QQ群为什么怎么样也加不上，四个群我都试了一遍，我加朱朱和月月的号，她们也没有反应，好奇怪。我可是专门为电攻申请的号，拜托加我。

朱朱：加不进是因为我们四个群都已经满了，我们这个月已经陆续开启5、6群，号码会在回函卡上刊登。

本月最幸运的来信

吉林·李立琛



正好赶上315，就说说我最近遇到的故事吧。前几天同学拖人从长春带回来的一套三国杀卡牌，里面的火扩充包居然是盗版的，他还说是在长春那个盛大指定狩点买的。那里都会有盗版，真是无语了。就拿这张假袁绍来说吧，真卡编号是QUN004.，假卡上居然是QUN010，而QUN010实际上应该是风扩充包里张角的编号！在指定售点如果买到假卡就太令人气氛了，希望大家以后买卡都要看清楚啊！

装甲兔：接到你的信，我特意上游卡的官方网站进行了确认，结果得到了一个惊人的答复——恭喜你的同学买到了“珍贵”的错版卡！实际上火扩展包目前有2版本，其中有一个版本中袁绍编号为QUN010，与张角重号，这个版本实际上是错误印刷版本，并不是盗版，有很高的收藏价值哦！呵呵，以上纯属玩笑啦，当然这张错版卡我们就不再寄回给你了哦。

五月下电攻填字答案

幽	灵	行	动			帝			
浮			作			国			异
	珠		冒			时	空	魔	域
夺	宝	冒	险	王		代			狂
命									想
双			援		绯	苍	幻	想	曲
雄	鹰	守	护				想		
	击			桑		冰	城	传	奇
	长	沙	金	德			物		
	空			兰	岛	物	语		

本月最爱暴雪的来信

辽宁·崔连喆

我很喜欢你们的刊物，私下认为比其他很多杂志好，最喜欢魔兽的一切，我们班将近一半的男生都立志在高考后拼体力拼时间去玩魔兽，不一定建立什么公会或战队，但一定建立自己的团队，我们对《魔兽世界》是陌生的，几乎都是新手，没怎么亲自玩过，倒是很多的谈论及畅想，出于对游戏的热爱，对游戏文化的热爱，对暴雪的热爱，对电攻的热爱。

sky：电攻比其他同类杂志好我承认，做杂志业的暴雪是我们的目标，说实话接触了那么多编辑不管是平媒还是网媒，个人认为电攻的读者群是最有爱的，不管是对游戏还是对杂志，用句很俗的广告语来描述下我们的心情，就是：“一旦拥有，别无所求。”，有你们，有电攻，我要说的就那么多，谢谢。

玩友文萃

江西·张粱

刘备：电攻、电脑，得一而得天下
（sky：那sky先声明“电攻”可不是落凤坡死的那个。）
张飞：我挑灯通宵看电攻。
（sky：恩，我看还是别看了，电攻生字太多，怕三哥翻字典累着。）
孟获：为了电攻，我进去出来都七次了。
（sky：看电攻能拉肚子？）
赵云：我单骑救电攻。
（sky：就10块钱，不至于拼命吧。）
关羽：自从变成半月刊，我月初斩了华雄，一回来新一期的电攻就到了，一个字：快。
（sky：只要关二哥喜欢再快都可以，只要以后刮骨疗伤的时候，拿着我们电攻拍张照就行。）
周瑜：既生瑜，何生电攻。
（孔明：我早就说了，周瑜不是我气死的。）
诸葛亮：我身坐空城，拿着电攻，司马老贼被我吓跑了。
（sky：我怕空城没成功，反而引司马进城，电攻要抢着看才过瘾。）

新疆·姜子洋

一如你回眸的一刹
将爱与恨融化
一如你渐远的倩影
让思念与怀恋永存
明月如画
如何忘却你的嫣然一笑
笑扑流萤
是“吃到老，玩到老”的相约
是为爱而逝的坚定
或许曾执子之手
却不曾与子白头
这凄凉的爱恋
却比从青丝到白发感动天地人心
没有欢愉的经历
没有完美的结局
只有永远的月如
永远为爱而生的魂灵

广西·love濤少

致《仙剑》林月如

清明时节寂寞来，每日游戏无处觅。
借问电攻何处有？朱朱遥指杏花村。

安徽·陈鹏



电攻侦探社 上期答案

肯是敲门进来的，而Vega只清理了房间的指纹，所以门铃上有隆的指纹

电攻侦探社

这次我们要办理的案子是一起焚尸案，话说在一天早晨郊区的杂木林里发现了一具被烧焦的男尸，凶手杀人后为了不让人知道死者身份而在深夜移尸到此，浇上灯油焚烧了。全身都烧焦了，漆黑一团，一点儿线索也没留下。上衣口袋里装着十几块方糖，因压在尸体身下好歹没烧化。这次我们要做的并不是要找出凶手，而是根据当天报案的3个失踪人口中找出这具尸体属于谁？而且棘手的是三个人的年龄、身高几乎相同，血型也一样。

方糖



线索：死者上衣口袋里装着十几块方糖

赛马



线索：这三个死者都和赛马有关

卖马票的酒店老板李逍遥



理由：接手李大娘的旅馆生意后，现在升级开酒店的李逍遥，还时不时做起卖马票的勾当，近几天在酒吧喝了酒之后去向不明，据说当时他身上还带着100万的现金，可能被人劫杀。

钢铁侠



理由：据说钢铁侠从大学时代就喜欢骑马。说是前几天中午去骑马俱乐部练习，离开马会后，再也没见回来，他是一个花花公子，也许是被恨他的女人杀了。

特工山姆



理由：找到他女儿后一直在做私家侦探的工作，前几天一大早说是去洗桑拿浴，走后便去向不明。很可能是因为他帮一位客户揭露了一场赛马场的比赛舞弊事件的报导，所以被人怀恨在心干掉的。

问题：这具烧焦的尸体究竟是谁？请讲出理由。

黑镜头 谁敢和我们抢!!

有一天楼下自动售货机做起了促销活动，某厂家的某款新品饮料2块钱促销限量热卖，拥有多年排队买游戏首发的经验，我们没有给任何人机会……





短短几秒钟已经断货了，看来在这里这款饮料很难达到促销的目的，因为基本上只有1、2个人能喝到。

四格漫画


中国游戏公会联盟
www.66net.net
公会传说
别有用心
导演：
绘制：
会飞的鱼
脚本：
冻土
制片：
愚人
茶水提供：
肖雨尘
老大，我们能活着回来见你实在太不容易了。真是九死一生啊！！
废物，城里的藏兵谷是干什么用的？打不过还躲不过吗？
我们是为了保护财产啊！！
杀、城里能战的都出去杀！
老大，把女英雄留下来吧，也好有个照应。
城里不能没有人坐镇啊，女英雄太合适了！
你俩少在这套近乎，本大姐喜欢女性。
…这也太直接了吧。


魔兽世界
种族差异
作者：赵琪
为什么战场上受伤的总是我？
好疼！
你目标大
个高
易瞄准
拔
这种设定对精灵和牛头人不公平啊！
身材魁梧的还不如侏儒
非也！非也！牛头人也有比我矮的呦！
别瞎扯了！
看见没？
银鳞胸甲！


星际争霸2
前途艰险
作者：田品吕口
我只是一名普通的机枪兵
为了获得减刑，参与实验，被冷冻送往太空……
我们的征途是星辰大海……
小强快看！又是冰箱！
算了，速冻食品我吃腻了


魔兽世界
前途艰险
作者：田品吕口
虽然目前有十个种族可供选择，再加上男女的分别，但有些造型始终乏人问津
比如说——女兽人！
本人对伴侣要求如下：
第一、必须为T6.5或S4毕业，无金团消费，无带刷，无转服，不卖点卡
第二、必须三修，非三修职业必须具有同等水平装备的相应职业小号
第三、必须有
服的帐号，但无抛弃国服帐
第四、越帅
备辛多莱宝珠
…………
求交往……
姐你先把兔耳朵摘下来，别的咱好商量……
蛋疼玩家的蛋疼成就……



PDF过刊杂志收藏购买微信： bfwz888888

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信